INSTRUCTION MANUAL

Virtua Fighter™ 2

AM2 AM2 DEPT.#2

MEGA DRIVE

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli l'utilizzazione di questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può verificarsi anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACION

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Consigliamo ai genitori di tenere sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, desorientering, ofrivilliga rörelser eller kramprycknigar.

FÖRSIKTIGHETSATGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewustseloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

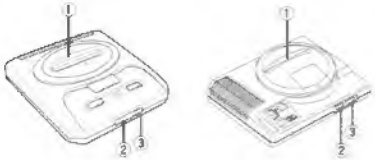
- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the title screen does not appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one or two players.
1. Sega Cartridge
2. Control Pad 1
3. Control Pad 2



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.
1. Sega-Spielkassette
2. Control Pad 1
3. Control Pad 2

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.
1. Cartouche Sega
2. Manette de contrôle 1
3. Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte tambien el mando de control 2.

2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.

3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.

4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.
1 Cartucho Sega
2 Mando de control 1
3 Mando de control 2

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Controllo 2.

2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.

3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.

4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Note: Questo gioco è per uno o due giocatori.
1 Cartuccia Sega
2 Controllo 1
3 Controllo 2

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in kontrollplatta 1. Anslut också kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.

2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsolen.

3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.

4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.
1 Sega-spelkassett
2 Kontrollplatta 1
3 Kontrollplatta 2

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.

2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.

3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.

4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.
1 Sega Cassette
2 Bedieningsblok 1
3 Bedieningsblok 2

THE BATTLE CONTINUES

One year has passed since eight of the toughest, fastest fighters challenged each other in the World Fighting Tournament. Lau Chan may have won the championship, but all of the fighters gained something. Each fighter's limits and shortcomings became crystal clear. Some made new friendships; others developed intense rivalries. All gained valuable fighting experience before they left the arena and went their separate ways.

Now the call has come again: eight cordial invitations to the second World Fighting Tournament. Ominously, no RSVP's are requested – as if anyone could be foolish enough to back out. Could the sinister Judgment 6 cartel be behind all this? Whatever new and formidable moves and techniques these accomplished fighters may possess, they all share one thing: the suspicion that this time, the stakes will be higher than ever.

DER KAMPF GEHT WEITER

Ein Jahr ist vergangen, seit acht der zähsten und schnellsten Kämpfer der Welt im letzten Weltkampfturnier gegeneinander kämpften. Lau Chan mag zwar die Meisterschaft gewonnen haben, aber die anderen Kämpfer haben auch etwas gewonnen. Das Turnier zeigte kristallklar die Grenzen und Mängel jedes Kämpfers. Einige schlossen neue Freundschaften; andere entwickelten intensive Rivalitäten. Aber alle gewannen wertvolle Kampferfahrung, bevor sie die Arena verließen und ihrer getrennten Wege gingen.

Jetzt, ein Jahr später, hat man wieder zum Kampf aufgerufen: Acht herzliche Einladungen zum zweiten Weltkampfturnier. Seltsamerweise wurde auf den Einladungskarten nicht um Antwort gebeten–als ob irgend jemand töricht genug wäre auszusteigen. Könnte das finstere Kartell Judgment 6 hinter all dem stecken? Welche neuen und beeindruckenden Bewegungen und Techniken auch immer diese vollendeten Kämpfer besitzen mögen, sie alle haben eines gemeinsam: Den Verdacht, daß dieses Mal mehr auf dem Spiel steht als je zuvor.

LA LUTTE CONTINUE

Une annee a passé depuis que huit des lutteurs les plus forts et les plus rapides du monde se sont affrontés au World Fighting Tournament. Lau Chan a certes remporté la victoire, mais les autres participants ne sont pas repartis les mains vides. Les défauts et les limites de chacun sont devenus apparents. De nouvelles amitiés sont nées, des rivalités aussi. En quittant l'arène chacun de leur côté, chacun avait un peu plus d'expérience du combat qu'en y entrant.

Aujourd hui, le second World Fighting Tournament est annonce : huit cartons d'invitation viennent d'être envoyés. Curieusement, on n'a pas demande de réponse. Mais qui pourrait decliner un tel honneur, même si la rumeur court que le combat a été organise par la sinistre cartel "Judgment 6" ? Quelles que soient leur force et leurs techniques, les lutteurs partagent tous le même sentiment : les enjeux seront plus importants que jamais.

CONTINÚA LA BATALLA

Ha transcurrido un año desde que ocho de los más forzudos luchadores se retaran entre sí en el Torneo Mundial de Lucha Libre. Lau Chan pudo ganar el campeonato, pero todos los demas luchadores ganaron algo. Las virtudes y debilidades de cada luchador pudieron verse claras como el agua. Algunos hicieron nuevas amistades; otros, grandes enemigos. Todos adquirieron valiosas experiencias de lucha antes de que abandonasen el ruedo y se dispersaran siguiendo sus destinos.

Ahora ha vuelto a sonar la llamada: diez cordiales invitaciones para el segundo Torneo Mundial de Lucha Libre. Siniestramente, no se han solicitado S.R.C. – como si hubiera alguno lo suficientemente loco como para renunciar. ¿Podrá estar el clan Juicio 6 detrás de todo esto? Cualesquiera que sean los nuevos y formidables movimientos y técnicas que estos consumados luchadores posean, todos ellos comparten una cosa: la sospecha de que esta vez, las apuestas serán más altas que nunca.

IL COMBATTIMENTO CONTINUA

È trascorso un anno da quando otto dei più forti e veloci lottatori si sono sfidati nel Torneo Mondiale di lotta. Lau Chan può aver vinto il campionato, ma tutti i lottatori si sono aggiudicati qualcosa. I limiti e i difetti di ogni lottatore sono diventati molto chiari. Alcuni hanno fatto nuove amicizie, altri hanno sviluppato profonde rivalità. Tutti hanno acquistato un'esperienza preziosa nella lotta prima di lasciare l'arena e di andare ciascuno per la propria strada.

Ora è giunta di nuovo la convocazione: otto inviti cordiali al secondo Torneo Mondiale di lotta. Minacciosamente, non è necessario rispondere all'invito: come se qualcuno potesse essere abbastanza sciocco da tirarsi indietro. Potrebbe esserci il minaccioso cartello di sfida del Giudizio 6 dietro a tutto questo? Qualunque mossa e tecnica nuova e formidabile che questi esperti lottatori possano possedere, tutti hanno in comune una cosa: il sospetto che questa volta la posta in gioco sia più alta che mai.

KAMPEN GÅR VIDARE

Det har gått ett år sedan åtta av världens tuffaste, snabbaste slagskämpar gjorde upp om Världmästerskapet i Slagsmål. Visserligen var det Lau Chan som tog hem titeln, men alla slagskämparna tjänade något på det hela. Varje slagskämpes begränsningar och brister blev kristallklara. Somliga träffade nya vänner, andra blev bittra fiender. Alla fick värdefull kamperfarenhet innan de lämnade arenan och gick sina skilda vägar.

Nu har det kommit ett nytt upprop: åtta hjärtliga inbjudningar till Världmästerskapet i Slagsmål. Ödesdigert nog krävs det inget svar – som om någon skulle kunna vara korkad nog att backa ur. Kan det vara den skumma kartellen Sjätte Domen som ligger bakom allt det här? Oavsett vilka nya, formidabla rörelser och tekniker dessa slipade slagskämpar har bemästrat har de alla en sak gemensamt: misstanken om att den här gången kommer insatsen att vara högre än någonsin.

DE STRIJD GAAT DOOR

Eén jaar is er verstreken sinds acht van 's werelds sterkste en snelste vechters elkaar uitdaagden in het Wereldtoernooi voor Vechters. Hoewel de kampioenstitel toen naar Lau Chan ging, hebben ook alle andere vechters iets van het toernooi geleerd. Van alle vechters werd precies duidelijk wat hun beperkingen en tekortkomingen waren. Sommige vechters maakten nieuwe vrienden, terwijl anderen juist grote rivalen vonden. Allemaal verlieten ze de arena echter met meer gevechtservaring dan tevoren. Vervolgens ging iedereen zijn eigen weg.

Nu, één jaar later, is er weer een oproep uitgegaan. Acht mensen zijn uitgenodigd voor deelname aan het tweede Wereldtoernooi voor Vechters. Men hoeft niet te laten weten of men wel of wil niet deelnemen. Dat zegt al genoeg. Wie zou er immers zo gek zijn om niet mee te doen? Zou het boosaardige Oordeel 6-kartel hier misschien weer achter zitten? Ongeacht welke nieuwe en formidabele bewegingen en technieken deze volleerde vechters beheersen, ze hebben allemaal één ding met elkaar gemeen: het vermoeden dat de risico's deze keer groter dan ooit zullen zijn.

After a year of hard training, Akira Yuki is back to try out his new moves and to fight the decisive battle against new-found rival Wolf Hawkfield. Hong Kong film star Pai Chan returns for another chance to defeat her father, Lau Chan, who is back to defend his title. Pancratium master Jeffry McWild fights to preserve his livelihood. The ninja Kagemaru returns on both official and family business, as he seeks to break the cover and discover the secrets of the mysterious syndicate that pulls the strings of the World Fighting Tournament. Jacky Bryant has come to rescue his sister, Sarah, who – ironically – has been brainwashed and carefully trained to eliminate him.

Who will emerge victorious this time?

Nach einem Jahr harten Trainings ist Akira Yuki wieder da, um seine neuen Bewegungen auszuprobieren und den entscheidenden Kampf gegen den neuentdeckten Rivalen Wolf Hawkfield auszutragen. Der Filmstar Pai Chan aus Hong Kong ist zurückgekehrt, um eine neue Chance zu suchen, ihren Vater, Lau Chan, zu schlagen, der zur Verteidigung seines Titels zurückgekehrt ist. Der Pancratium-Meister Jeffry McWild kämpft, um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Der Ninja Kagemaru ist sowohl aus offiziellem als auch familiärem Anlaß hierher gekommen, da er vorhat, das mysteriöse Syndikat, das die Fäden des Weltkampfturniers in der Hand hält, zu entlarven und seine Geheimnisse zu lüften. Jacky Bryant ist gekommen, um seine Schwester, Sarah, zu retten, die–ironischerweise–einer Gehirnwäsche unterzogen und sorgfältig darauf trainiert worden ist, ihn zu vernichten.

Wer wird dieses Mal den Sieg davontragen?

Après une année de dur entraînement, Akira Yuki est de retour, impatient de pratiquer ses nouvelles attaques sur son rival de fraîche date, Wolf Hawkfield. La star du cinéma de Hong kong, Pai Chan, est là elle aussi, avec pour seul objectif de battre son père, Lau Chan, tandis que celui-ci s'apprête à défendre vaillamment son titre. Maître de Pancrace, Jeffry McWild s'intéresse surtout à l'argent que peuvent lui rapporter les matchs. Le ninja Kage-maru est ici pour affaires officielles et officieuses : il veut profiter de l'occasion pour démasquer le mystérieux Syndicat qui tire les ficelles du World Fighting Tournament. Jacky Bryant cherche à délivrer sa soeur Sarah qui a subi un lavage de cerveau et a été "programmée" pour l'éliminer.

Qui remportera ce combat ?

Después de un año de duro entrenamiento, Akira Yuki está de vuelta para probar sus nuevos movimientos y para luchar a batalla decisiva contra el nuevo rival que ha encontrado, Wolf Hawkfield. Pai Chan, la estrella del cine de Hong Kong, vuelve a por otra oportunidad de derrotar a su padre. Lau Chan, que a su vez vuelve para defender su título. El maestro Pancratium, Jeffry McWild lucha por preservar su medio de vida. El ninja Kagemaru vuelve por cuestiones de familia, y negocios, ya que busca romper la trama y descubrir los secretos de la misteriosa banda de malhechores que mueve los hilos de Torneo Mundial de Lucha Libre. Jacky Bryant ha venido a rescatar a su hermana Sarah, quien, irónicamente ha recibido un lavado de cerebro y se ha entrenado cuidadosamente para acabar con él.

¿Quién se alzará con la victoria esta vez?

Dopo un anno di duro allenamento Akira Yuki è ritornato per provare le sue nuove mosse e combattere la battaglia decisiva contro, rivale appena scoperto Wolf Hawkfield. Pai Chan, la diva del cinema di Hong Kong, ritorna per un altra possibilità di sconfiggere suo padre. Lau Chan, che è di ritorno per difendere il suo titolo. Il maestro di pancratium, Jeffry McWild lotta per difendere la sua vita. Il ninja Kagemaru ritorna sia per affari ufficiali che familiari, poiche cerca di uscire a lo scoperto e scoprire i segreti del misterioso racket che manovra dietro le quinte del Torneo Mondiale di lotta. Jacky Bryant è arrivato per salvare sua sorella, Sarah, alla quale ironicamente è stato fatto il lavaggio del cervello ed è stata accuratamente addestrata per eliminarlo.

Chi ne uscirà vittorioso questa volta?

Efter ett års stenhård träning är Akira Yuki tillbaka för att prova sina nya rörelser och göra upp en gång för alla med sin nye rival Wolf Hawkfield. Hong Kong-filmstjärnan Pai Chan har kommit tillbaka för ännu en chans att besegra sin far, Lau Chan, som givetvis planerar att försvara sin titel. Pankration-mästaren Jeffry McWild kämpar för sitt levebröd. Ninjan Kagemaru är här både officiella och familjeärenden, eftersom han tänker försöka avsluta det mystiska syndikatet som håller i trådarna bakom världmästerskapet i Slagsmål och lista ut deras hemligheter. Jacky Bryant har kommit för att rädda sin syster Sarah, som — ironiskt nog — blivit hjärntvättad och noggrant tränad för att göra slut på honom.

Vem kommer att ro hem mästerskapet den här gången?

Na een jaar hard ira nen is Akira Yuki weer terug om zijn nieuwe bewegingen uit te proberen en om het doorslaggevende gevecht tegen zijn nieuwe rivaal Wolf Hawkfield aan te gaan. De filmster Pai Chan uit Hong Kong wi opnieuw proberen om haar vader Lau Chan te verslaan die terug is om zijn titel te verdedigen. De pancratium-meester Jeffrey McWild vecht voor zijn leven. De ninja Kagemaru is terug om enkele officiële en privézaken af te handelen, waarbij hij probeert om de geheimen van het geheimzinnige syndicaat te ontdekken die de touwtjes van het Wereldtoernooi voor Vechters in handen hebben. Jacky Bryant komt zijn zuster Sarah redden die, ironisch genoeg is gehersenspoeld en volledig is klaargestoomd om hem uit het veld te ru men.

Wie za deze keer kampioen worden?

TAKE CONTROL!

A. 6-BUTTON CONTROL PAD
B. 3-BUTTON CONTROL PAD

D-BUTTON
- Moves cursor in selection screens.
- Manoeuvres fighter in fighting modes

2 START
- Starts game
- Enters selections in selection screens
- Pauses game/restarts paused game

3 BUTTON A
- Enters selections in selection screens
- Makes fighter (G)uard in fighting modes

SPIELSTEUERUNG!

A. 6-TASTEN-CONTROL PAD
B. 3-TASTEN-CONTROL PAD

1 STEUERKREUZ
- Dient zum Bewegen des Cursors auf Auswahlbildschirmen
- Dient zum Bewegen des Kämpfers im Kampfmodi

2 START
- Dient zum Starten des Spiels
- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen
- Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen der Spielhandlung

3 TASTE A
- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen
- Läßt den Kämpfer eine Deckung in Kampfmodi ausführen

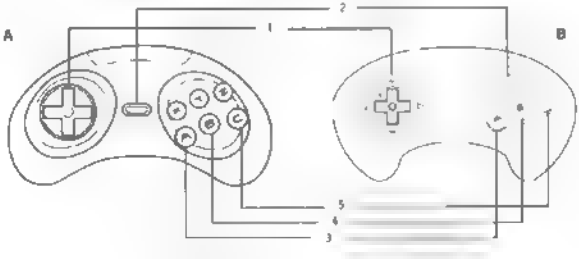
PRENEZ LES COMMANDES !

A MANETTE 6 BOUTONS
B MANETTE 3 BOUTONS

1 BOUTON D
- Déplace le curseur sur les écrans de sélection
- Manoeuvre le lutteur dans les modes de combat

2 START
- Lance le jeu
- Valide un choix sur les écrans de sélection
- Interrompt momentanément le jeu/reprend le jeu apres une pause

3 BOUTON A
- Valide un choix sur les écrans de sélection
- Pare un coup [G] dans les modes de combat



¡TOMA DE CONTROL!

A. MANDO DE CONTROL DE 6 BOTONES
B. MANDO DE CONTROL DE 3 BOTONES

Botón D
- Mueve el cursor en las pantallas de selección
- Maniobra al luchador en los modos de lucha

Start
- Inicia el juego
- Introduce selecciones en las pantallas de selección
- Hace una pausa en el juego/reanuda un juego pausado

Botón A
- Introduce selecciones en las pantallas de selección
- Hace que el luchador se proteja (G) en los modos de lucha

AI COMANDI!

A. CONTROLLO A 6 TASTI
B. CONTROLLO A 3 TASTI

TASTO-D
- Sposta il cursore sulle schermate di selezione
- Manovra il lottatore nelle modalità di combattimento

START
- Fa iniziare il gioco
- Immette le selezioni sulle schermate di selezione
- Mette in pausa il gioco/fa ricominciare il gioco interrotto

TASTO A
- Immette le selezioni sulle schermate di selezione
- Fa mettere il personaggio in guardia nella modalità di combattimento

TA KONTROLL!

A. 6-KNAPPSPLATTA
B. 3-KNAPPSPLATTA

D-KNAPPEN
- Styr markören på valskärmarna
- Styr slagskämparna på stridsskärmarna.

START
- Startar spelet
- Används för att mata in val på valskärmarna
- Används för att pausa spelet/starta om spelet från pausläget

A-KNAPPEN
- Används för att mata in val på valskärmarna
- Får slagskämpen att hålla upp sin (G)ard på stridsskärmarna

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

A. 6-TOETSENBLOK
B. 3-TOETSENBLOK

R-TOETS
- Om op de keuzeschermen de cursor te verplaatsen
- Om de vechter in de gevechtsmodi te laten manoeuvreren

START
- Om het spel te beginnen
- Om op de keuzeschermen keuzes te bevestigen
- Om te pauzeren en om na de pauze weer verder te spelen

TOETS A
- Om op de keuzeschermen keuzes te bevestigen
- Om de vechter zich in de gevechtsmodi tegen een aanval te laten verdedigen

4 **BUTTON B**
- Cancels selections in selection screens.
- Makes fighter [P]unch in fighting modes

5 **BUTTON C**
- Enters selections in selection screens
- Makes fighter [K]ick in fighting modes

NOTE
The button functions for the 6-Button Control Pad can be reconfigured in the Key Assign sub-screen of Options (see p. 24)

4 **TASTE B**
- Dient zur Annullierung von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen
- Läßt den Kämpfer einen Schlag im Kampfmodi ausführen

5 **TASTE C**
- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen
- Läßt den Kämpfer einen Tritt im Kampfmodi ausführen

HINWEIS
Die Tastenfunktionen für das 6-Tasten-Control Pad können auf dem Unterbildschirm "Key Assign (Tastenbelegung" des Optionenbildschirms "Options" für andere Funktionen konfiguriert werden (siehe Seite 24).

4 **BOUTON B**
- Annule un choix sur les écrans de sélection
- Donne un coup de poing [P] dans les modes de combat

5 **BOUTON C**
- Valide un choix sur les écrans de sélection.
- Donne un coup de pied [K] dans les modes de combat

REMARQUE
Vous pouvez si vous le désirez changer la configuration de la manette 6 boutons en utilisant le sous-écran "Key Assign" (configuration de la manette de l'écran Options (voir p. 24)

4 Botón B

- Cancela selecciones en las pantallas de selección.
- Hace que el luchador dé un puñetazo [P] en los modos de lucha.

5 Botón C

- Introduce selecciones en las pantallas de selección.
- Hace que el luchador dé una patada [K] en los modos de lucha.

NOTA:

Las funciones de los botones para el mando de control de 6 botones pueden configurarse en la pantalla auxiliar de Configuración de los botones (Key Assign: de la pantalla de Opciones (consulta la página 25).

4 TASTO B

- Cancella le selezioni sulle schermate di selezione.
- Fa frenare un pugno al lottatore nelle modalità di combattimento.

5 TASTO C

- Immette le selezioni sulle schermate di selezione.
- Fa calciare il lottatore nelle modalità di combattimento.

NOTA:

Le funzioni dei tasti per il Controllo a 6 tasti possono essere riconfigurate nella schermata secondaria delle opzioni Key Assign (vedi a pag 25)

4 B-KNAPPEN

- Används för att ångra val på valskärmarna.
- Får slagskämpen att slå ett Knytnävsslag på stridsskärmarna.

5 C-KNAPPEN

- Används för att mata in val på valskärmarna.
- Får slagskämpen att Sparka på stridsskärmarna.

OBS!:

Det går att ändra om vad knapparna på 6-knappspilatten ska styra på knappinställningsskärmen (Key Assign) bland inställningsmöjligheterna (se s. 25)

4 TOETS B

- Om op de keuzeschermen keuzes te annuleren
- Om jouw vechter in de gevechtsmodi een vuistslag te laten uitdelen

5 TOETS C

- Om op de keuzeschermen keuzes te bevestigen
- Om jouw vechter in de gevechtsmodi te laten schoppen

OPMERKING:

Eventueel kunnen de functies van het 6-toetsenblok worden gewijzigd. Gebruik daarvoor de optie Key Assign (Toetsfuncties wijzigen) in het menu Options (Opties. (zie blz. 25)

LET THE BATTLE BEGIN

Press Start from the Title screen to enter the Mode Select screen. Press the D-Button UP or DOWN to cycle through the modes, and Button A, C or Start to select.

ARCADE MODE

Arcade Mode is a one-player fight against computer controlled opponents. Choose your favourite Virtua Fighter and take on all comers.

VS MODE

VS Mode lets you and another player match skills in a two-player fight to the finish.

OPTIONS

In Options you can re-configure several gameplay features, re-assign button functions on your Control Pad (6-Button Control Pad only) and sample the *Virtua Fighter 2* audio effects. see p. 18.

AUF IN DEN KAMPF

Drücke Start auf dem Titelbildschirm, um den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) aufzurufen. Drücke zunächst das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die Modi durchzublättern zu lassen, und dann Taste A, C oder Start zur Eingabe deiner Wahl.

ARCADE MODE (SPIELHALLEN-MODUS)

In diesem Modus kämpfst du allein gegen computergesteuerte Gegner. Hier kannst du deinen bevorzugten Virtua Fighter auswählen und es mit jedem Herausforderer aufnehmen.

VS MODE (ZWEIKAMPF-MODUS)

Dieser Modus gibt dir und einem zweiten Spieler die Möglichkeit, euer Können in einem Zweikampf zu testen.

OPTIONS (OPTIONEN)

Dieser Modus gibt dir die Möglichkeit, bestimmte Spielmerkmale zu ändern, die Tasten deines Control Pads (nur 6-Tasten-Control Pad) mit neuen Funktionen zu belegen und die Audioeffekte von *Virtua Fighter 2* abzuhören (siehe Seite 18).

QUE LE COMBAT COMMENCE !

Appuyez sur Start à l'écran-titre pour faire apparaître l'écran de sélection de mode. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un mode puis sur le bouton A, C ou Start pour valider votre choix.

ARCADE MODE (COMBAT CONTRE L'ORDINATEUR)

Dans ce mode, vous combattez seul contre des lutteurs commandés par l'ordinateur. Choisissez votre lutteur préféré et affrontez tous les autres.

VS MODE (JOUEUR CONTRE JOUEUR)

Dans ce mode, vous vous mesurez à un lutteur commandé par un autre joueur dans un combat sans merci.

OPTIONS

Ce mode vous permet de modifier certains aspects du jeu, de changer la manière dont les fonctions sont affectées aux boutons de la manette (manette 6 boutons seulement) et d'écouter les effets sonores de *Virtua Fighter 2* (voir p. 18).

VAMOS A COMENZAR LA BATALLA

Presiona Start en la pantalla del título para entrar en la pantalla de Selección de modo (Mode Select). Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para moverte por los modos, y el Botón A, C o Start para seleccionar.

ARCADE MODE (MODO ARCADE)

El modo Arcade es una lucha de un jugador contra contrarios controlados por el ordenador. Elige tu luchador Virtua Fighter favorito y enfréntate a todos los que vengan.

VS MODE (MODO VS)

El modo VS os permite a ti y a otro jugador equiparar vuestras habilidades en una lucha entre dos jugadores hasta el final.

OPTIONS (OPCIONES)

En Opciones puedes reconfigurar varias características del juego, reasignar funciones a los botones de tu mando de control (sólo para el mando de control de 6 botones) y hacer pruebas con los efectos de audio de *Virtua Fighter 2* (consulta la página 19).

INIZIO DEL COMBATTIMENTO

Premi Start dalla schermata del titolo per immetterti nella schermata di selezione della modalità. Premi il tasto D SU o GIÙ per scorrere attraverso le modalità e il tasto A, C o Start per selezionare.

MODALITÀ ARCADE (SALA GIOCHI)

La modalità Arcade è un combattimento ad un giocatore contro gli avversari controllati dal computer. Scegli il tuo Virtua Fighter preferito e sfida tutti coloro che si presentano.

MODALITÀ VS (DI CONFRONTO)

La modalità VS permette a te e ad altro giocatore di mettere a confronto le proprie capacità in uno scontro a due giocatori fino in fondo.

OPZIONI

Nelle opzioni puoi riconfigurare diverse caratteristiche di gioco, assegnare di nuovo le funzioni dei tasti sul tuo Controllo (soltanto per il Controllo a 6 tasti) e provare gli effetti audio di *Virtua Fighter 2* (vedi a pag. 19).

LÅT KAMPEN BÖRJA

Tryck på Start på titelskärmen så kommer du till valskärmen för spelsättet (Mode Select). Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att bläddra mellan spelsätten och tryck på A knappen, C knappen eller Start för att mata in ditt val.

ARCADE MODE (SPELHALLSLÄGET)

Spelhallsläget är en kamp för en spelare mot datorstyrda motståndare. Välj din favorit bland Virtua Fighterliga irorna och slåss mot alla utmanare.

VS MODE (UTMANINGSLÄGET)

I utmaningsläget kan du och en annan spelare se vem av er som är skickligast.

OPTIONS (OLIKA INSTÄLLNINGSMÖJLIGHETER)

På Optionsskärmen kan du ändra olika inställningar för spelet, själv bestämma vad knapparna på din kontrollplatta ska styra (gäller bara 6-knappspaltor), och kolla in ljudeffekterna *Virtua Fighter 2* (se s. 19).

LAAT DE STRIJD BEGINNEN

Tijdens weergave van het titelscherm druk je op Start om naar het scherm Mode Select (Modusskeuze) te gaan. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste modus te verplaatsen en bevestig je keuze door indrukken van toets A, C of Start.

ARCADE MODE (ARCADEMODUS)

In de Arcademodus kun je in je eentje tegen computergestuurde tegenstanders vechten. Kies jouw favoriete Virtua-vechter en ga met iedereen die uitdaging aan.

VS MODE (VS-MODUS)

In de VS-modus kunnen jij en een vriend het tegen elkaar opnemen om tot het bittere einde te vechten.

OPTIONS (OPTIES)

Hier heb je de mogelijkheid om bepaalde onderdelen van het spel naar eigen voorkeur in te stellen, om de toetsfuncties van jouw bedieningsblok (6-toetsenblok) te wijzigen of om te luisteren naar de geluidseffecten van *Virtua Fighter 2* (zie blz. 19).

CONSIDER YOUR OPTIONS

The Options screen allows you to adjust some important features of gameplay to suit your fighting style and ability. Press the D-Button UP or DOWN to highlight an option, and LEFT or RIGHT to cycle through the settings for that option. Press Start to return to the Mode Select screen from the Options screen.

LIFE GAUGE.
This option allows you to change the amount of damage your fighter takes per hit. Choose from SMALLEST (for a thin skinned bleeder) to LARGEST (for a fighter who can absorb some of the nastiest blows). Or select NO DAMAGE to make your fighter's skin impenetrable. (Don't get too cocky though, you can still be knocked out of the ring.)

ERWÄGE DEINE OPTIONEN

Der Optionenbildschirm (Options) gestattet es dir einige wichtige Spielmerkmale an deinen Kampfstil und deine Fähigkeiten anzupassen. Drücke das Steuerkreuz zunächst nach OBEN oder UNTEN, um eine Option hervorzuheben, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die Einstellungen für diese Option durchlaufen zu lassen. Drücke Start, um vom Optionenbildschirm (Options) aus wieder auf den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzuschalten.

LIFE GAUGE (Lebensanzeige):
Diese Option ermöglicht es dir, das Schadensausmaß, das dein Kämpfer bei jedem Treffer erleidet, zu ändern. Die Auswahl reicht von SMALLEST (für einen dünnhäutigen Bluter) bis LARGEST (für einen Kämpfer, der selbst die gemeinsten Schläge einstecken kann). Du kannst aber auch NO DAMAGE wählen, um die Haut deines Kämpfers undurchdringbar zu machen. (Werde aber nicht zu anmaßend, denn du kannst immer noch aus dem Ring geschlagen werden.)

L'ECRAN OPTIONS

L'ecran Options vous permet d'adapter le jeu à votre style de combat et à vos capacités. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour effectuer un choix à l'intérieur de cette option. Appuyez ensuite sur Start pour valider votre choix et revenir à l'écran de sélection de mode.

LIFE GAUGE (barre d'énergie) :
Cette option vous permet de changer l'importance des dommages que votre lutteur subit à chaque coup reçu. Si, par exemple, vous choisissez SMALLEST (minimum), votre lutteur sera sensible au moindre coup. Si vous choisissez LARGEST (maximum), votre lutteur aura la peau dure et supportera les coups les plus féroces. Si vous choisissez NO DOMMAGE (invulnérable), votre lutteur ne sentira pas les coups (ce qui ne l'empêchera pas d'être éjecté du ring !).

CONSIDERA TUS OPCIONES

La pantalla de Opciones (Options) te permite ajustar varias funciones importantes del juego para acomodarlas a tu estilo de lucha y habilidad. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los ajustes de esa opción. Presiona Start para volver a la pantalla de Selección de modo (Mode Select) desde la pantalla de Opciones (Options).

LIFE GAUGE (Escala de vida):
Esta opción te permite cambiar el grado de daño que tu luchador puede recibir por cada golpe. Elige de entre SMALLEST (Mínimo) (para sólo pequeñas heridas en la piel) a LARGEST (Máximo) (para un luchador que pueda absorber alguno de los golpes más desagradables). O selecciona NO DAMAGE para hacer que la piel de tu luchador resulte impenetrable. (No te confíes demasiado, a pesar de todo, todavía puedes salir del cuadrilátero de un golpe.)

CONSIDERAZIONE DELLE OPZIONI

La schermata delle opzioni ti permette di regolare alcune caratteristiche importanti di gioco per adattarle al tuo stile di combattimento e alla tua abilità. Premi il tasto-D SU o GIÙ per illuminare un'opzione e a SINISTRA o DESTRA per scorrere attraverso le impostazioni per quell'opzione. Premi Start per ritornare alla schermata di selezione della modalità dalla schermata delle opzioni.

LIFE GAUGE (livello di vita):
Questa opzione ti permette di cambiare l'entità dei danni che il tuo lottatore subisce per colpo. Scegli da SMALLEST (minore) (per una canaglia molto sensibile) a LARGEST (maggiore) (per un lottatore che può sopportare alcuni dei colpi più malvagi.) Oppure seleziona NO DAMAGE (nessun danno) per rendere la pelle del tuo lottatore impenetrabile. (Tuttavia non diventare troppo impertinente potresti ancora essere messo fuori combattimento dal ring.)

KOLLA ALLA DINA MÖJLIGHETER

På Optionsskärmen kan du ändra vissa viktiga inställningar i spelet så att det passar din kampsti och förmåga. Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera en inställningsrad, och åt VÄNSTER eller HÖGER för att bläddra mellan inställningsmöjligheterna på den raden. Tryck på Start när du vill hoppa tillbaka till valskärmen för spelsättet (Mode Select) från Optionsskärmen.

LIFE GAUGE (Livsmätare):
Här kan du ställa in hur pass svårt skadad din slagskämpe blir per träff. Ställ in skadegraden från SMALLEST (minst; för en lättrispad blödare) till LARGEST (störst; för en slagskämpe som tålt riktigt fula smällar). Eller ställ in NO DAMAGE (inga skador) för att göra din slagskämpes skinn helt ogenomträngligt. (Men bli inte för stöddig för det — du kan fortfarande bli utslagen ur ringen.)

HIER ZIJN JOUW OPTIES

Op het scherm Options (Opties) kun je een aantal belangrijke onderdelen van het spel wijzigen in overeenstemming met jouw gevechtsstijl en vaardigheid. Druk de R toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste optie te verplaatsen, en NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de gewenste instelling van de gekozen optie te kiezen. Druk op Start om vanuit het scherm Options (Opties) terug te keren naar het scherm Mode Select (Moduskeuze).

LIFE GAUGE (Levensmeter)
Met deze optie kun je wijzigingen aanbrengen in de hoeveelheid schade die jouw vechter elke keer oploopt wanneer hij wordt geraakt. Jouw keuze varieert van SMALLEST (Minimale schade) voor een vechter die niet veel kan hebben, tot LARGEST (Maximale schade) voor een vechter die zelfs de hardste klappen kan hebben. In plaats daarvan kun je ook NO DAMAGE (Geen schade) kiezen zodat jouw vechter nooit gewond zal raken. (Maar pas op, want jouw vechter kan nog altijd de ring worden uitgewerkt.)

MATCH POINT
Match Point lets you set the number of wins needed to decide a match. Choose from one, two or three wins.

[illegible]IT
The Time Limit option allows you to determine the length of the fighting round. Choose from 10, 20, 30 or 60 seconds, or select NO LIMIT for a fight where you can take your time beating your opponent to a pulp.

ENEMY LEVEL
How tough do want to make it on yourself? This option lets you assign a difficulty level of EASY, NORMAL or HARD to the computer-controlled fighter.

MATCH POINT (Siegzahl):
Damit bestimmst du die Anzahl der Siege, die erforderlich sind, um einen Zweikampf zu entscheiden. Du hast die Wahl zwischen einem, zwei oder drei Siegen.

TIME LIMIT (Zeitlimit):
Damit bestimmst du die Dauer jeder Kampfrunde. Du hast die Wahl zwischen 10, 20, 30 oder 60 Sekunden oder wählst NO LIMIT, um dir beliebig viel Zeit zu nehmen, deinen Gegner zu Brei zu schlagen.

ENEMY LEVEL (Gegner-Geschicklichkeit)
Wie schwer willst du es dir machen? Mit dieser Option kannst du dem computergesteuerten Gegner einen Schwierigkeitsgrad von EASY (leicht), NORMAL (mittel) oder HARD (schwer) zuweisen.

MATCH POINT (nombre de victoires nécessaires)
Cette option vous permet de décider le nombre de victoires nécessaires pour gagner un match. Vous pouvez choisir entre une et trois victoires.

TIME LIMIT (durée d'une manche) :
Cette option vous permet de fixer la durée de chaque manche à 10, 20, 30 ou 60 secondes ou encore de choisir NO LIMIT (illimité) afin d'avoir tout votre temps pour réduire l'adversaire en bouillie.

ENEMY LEVEL (force de l'adversaire)
Cette option vous permet de choisir le niveau de difficulté du jeu. Vous pouvez choisir entre EASY (facile), NORMAL et HARD (difficile).

MATCH POINT (Número de asaltos):
Esta opcion te permite escoger el numero de victorias necesarias para decidir el combate. Elige entre una, dos o tres victorias.

TIME LIMIT (Tiempo límite):
La opcion Time Limit te permite determinar el tiempo del asalto. Elige entre 10, 20, 30 ó 60 segundos, o selecciona NO LIMIT para una pelea en la que podrás tomarte el tiempo necesario para golpear a tu contrario hasta hacerlo pulpa.

ENEMY LEVEL (Nivel del enemigo):
¿Con qué grado de rudeza quieres que te traten a ti? Esta opción te permite asignar un nivel de dificultad de entre EASY (Fácil), NORMAL (Normal) o HARD (Difícil) para el luchador controlado por el ordenador.

MATCH POINT (punto che aggiudica l'incontro):
Il Match Point ti permette di impostare il numero di vittorie necessarie per decidere un incontro. Scegli fra una due o tre vittorie.

TIME LIMIT (limite di tempo):
L'opzione del limite di tempo ti permette di determinare la durata del round di combattimento. Scegli fra 10, 20, 30 o 60 secondi, oppure seleziona NO LIMIT (nessun limite) per un combattimento in cui puoi fare con comodo per colpire e spappolare il tuo avversario.

ENEMY LEVEL (livello dell'avversario)
Quanto desideri che il tuo avversario sia forte rispetto a te? Questa opzione ti permette di assegnare un livello di difficoltà di EASY, NORMAL o HARD (facile, normale o difficile) al lottatore controllato dal computer.

MATCH POINT (Matchpoäng):
Här kan du ställa in hur många vinster som behövs för att en match ska vara avgjord. Ställ in en, två eller tre vinster.

TIME LIMIT (Tidsbegränsning):
Här kan du ställa in längden för varje rond i matchen. Ställ in 10, 20, 30 eller 60 sekunder eller välj NO LIMIT (OBEGRÄNSAT) för att gå en match där du kan ta god tid på dig att göra mos av din motståndare.

ENEMY LEVEL (Motståndarens nivå):
Hur svårt vill du göra det för dig? Här kan du ställa in svårighetsgraden för datorstyrda motståndare på EASY (LÄTT), NORMAL (NORMALT), eller HARD (SVÅRT).

MATCH POINT (Beslissend punt):
Met deze optie kun je het aantal rondes kiezen dat een vechter moet winnen om tot winnaar te worden uitgeroepen. Je kunt kiezen uit één, twee of drie rondes.

TIME LIMIT (Tijdslimiet):
Met deze optie kun je de tijdsduur van de ronde kiezen: 10, 20, 30 of 60 seconden. In plaats daarvan kun je ook NO LIMIT (Geen limiet) kiezen zodat je alle tijd hebt om jouw tegenstander tot moes te slaan.

ENEMY LEVEL (Sterkte van tegenstander)
Hoe moeilijk wil je het jezelf maken? Met deze optie kun je voor de computergestuurde vechter de gewenste moeilijkheidsgraad kiezen. Je hebt de keuze uit EASY (Gemakkelijk), NORMAL (Normaal) en HARD (Moeilijk).

EXIT-
Press Button A, B, C or Start while EXIT is highlighted to return to Mode Select.

DEFAULT
Press Button A or C while DEFAULT is highlighted to reset all the options to their default values.

The main Options screen has two sub-screens – Key Assign and Sound Test. To access either of these screens, highlight the name by pressing the D-Button UP or DOWN, and select by pressing Button A or C. Press Start to return to the main Options screen from a sub-screen.

EXIT (Ausgang):
Hebe EXIT hervor und drücke Taste A, B, C oder Start, um auf den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzuschalten.

DEFAULT (Vorgabe):
Hebe DEFAULT hervor und drücke Taste A oder C, um alle Optionen auf ihre vorgegebenen Werte zurückzustellen.

Der Optionen-Hauptbildschirm hat zwei Unterbildschirme–Key Assign (Tastenbelegung) und Sound Test (Tontest). Um Zugang zu diesen Bildschirmen zu erhalten, hebe den Namen durch Drücken des Steuerkreuzes nach OBEN oder UNTEN hervor, und drücke Taste A oder C zur Eingabe der neuen Wahl. Drücke Start, um von dem jeweiligen Unterbildschirm auf den Optionen-Hauptbildschirm zurückzuschalten.

EXIT (sortie)
Sélectionnez EXIT, puis appuyez sur le bouton A, B, C ou Start pour revenir à l'écran de sélection de mode.

DEFAULT (valeurs par défaut)
Sélectionnez DEFAULT, puis appuyez sur le bouton A ou C pour ramener toutes les options à leurs valeurs par défaut.

Depuis l'écran Options principal, vous pouvez accéder à deux sous-écrans : Key Assign (configuration de la manette) et Sound Test (test son). Pour faire apparaître l'un de ces sous-écrans, sélectionnez leur nom en appuyant sur HAUT ou BAS du bouton D, puis validez avec le bouton A ou C. Pour revenir à l'écran Options depuis l'un de ces sous-écrans, appuyez sur Start.

EXIT (Salir):
Presiona el Botón A, B, C o Start estando resaltado EXIT para volver a la pantalla de Selección de modo (Mode Select)

DEFAULT (Original):
Presiona el Botón A o C estando resaltado DEFAULT para reponer todas las opciones a sus valores originales.

La pantalla de Opciones (Options principal tiene dos pantallas auxiliares – Key Assign (Configuración de los botones) y Sound Test (Prueba de sonido). Para acceder a cualquiera de estas pantallas, resalta el nombre presionando el Botón D ARRIBA o ABAJO, y selecciona presionando el Botón A o C. Para salir de una pantalla auxiliar y volver a la pantalla de Opciones principal presiona Start.

EXIT (uscita):
Per ritornare alla selezione della modalità premi il tasto A, B, C o Start mentre EXIT è illuminato.

DEFAULT (Impostazione originale):
Premi il tasto A o C mentre DEFAULT è illuminato per ripristinare tutte le opzioni ai loro valori originali.

La schermata principale delle opzioni ha due schermate secondarie per l'assegnazione dei tasti e per la prova del suono. Per accedere a una di queste schermate, illumina il nome premendo il tasto D SU o G IÙ e seleziona premendo il tasto A o C. Premi Start per ritornare alla schermata principale delle opzioni da una schermata secondaria.

EXIT (Färdig):
Tryck på A-knappen, B-knappen, C-knappen eller Start medan raden EXIT är markerad för att hoppa tillbaka till valskärmen för spelsättet (Mode Select).

DEFAULT (Standardinställningar):
Tryck på A-knappen eller C-knappen medan raden DEFAULT är markerad för att återställa alla inställningar till standardvärdena.

Det finns två underskärmar till huvudoptionsskärmen – Key Assign (Knappinställningar) och Sound Test (Ljudtest). För att hoppa till de skärmarna markerar man skärmens namn genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT och sedan mata in valet genom att trycka på A-knappen eller C-knappen. Tryck på Start för att hoppa tillbaka till huvudoptionsskärmen från någon av underskärmarna.

EXIT (Uit):
Wanneer de markering op EXIT (Uit) staat, druk dan op toets A, B, C of Start om terug te keren naar het scherm Mode Select (Moduskeuze).

DEFAULT (Standaardinstellingen):
Wanneer de markering op DEFAULT (Standaardinstellingen) staat, druk dan op toets A of C om van alle opties weer de standaardinstellingen van kracht te laten worden.

Het hoofdscherm Options (Opties) heeft twee sub-schermen: Key Assign (Toetsfuncties wijzigen) en Sound Test (Geluid testen). Om toegang te verkrijgen tot één van deze twee schermen, verplaats je de markering naar de naam van het gewenste scherm door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Bevestig jouw keuze door indrukken van toets A of C. Druk op start om vanuit een sub-scherm terug te keren naar het hoofdscherm Options (Opties).

KEY ASSIGN:
The Key Assign screen automatically displays the type of Control Pad (*3-button pad, 6-button pad* or *No Connect*) connected in each Control Port. If you have a 6-button pad connected, you can select one of three configurations for the Control Pad button functions. There is only one configuration for the 3-button pad. The 1P and 2P Control Pads have individual Key Assign menus.

SOUND TEST:
There are three sound test areas: SE (Sound Effects) Test, Voice Test and BGM (Background Music) Test. Press the D-Button UP or DOWN to highlight a test type, and LEFT or RIGHT to cycle through the tracks. Press Button A or C to sample the track. Select DEFAULT to return the Audio Effects to their default values. Select EXIT to return to the main Options screen.

KEY ASSIGN (Tastenbelegung):
Der Tastenbelegungs-Bildschirm (Key Assign) zeigt automatisch den Typ des an jeden Steuereingang angeschlossenen Control Pads (*3-button pad, 6-button pad* oder *No Connect*) an. Wenn du ein 6-Tasten-Control-Pad angeschlossen hast, stehen dir drei Konfigurationen für die Tastenfunktionen des Control Pads zur Auswahl. Für das 3-Tasten-Control Pad gibt es nur eine Konfiguration. Es gibt getrennte Tastenbelegungsmenüs für die Control Pads des Spielers 1 und des Spielers 2.

SOUND TEST (Tontest):
Es gibt drei Tontest-Bereiche: SE Test (Soundeffekte), Voice Test (Stimmen) und BGM Test (Hintergrundmusik). Drücke das Steuerkreuz zunächst nach OBEN oder UNTEN, um den gewünschten Testbereich hervorzuheben, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die einzelnen Tonspuren anzusteuern. Drücke Taste A oder C, um eine Tonspur abzuhören. Wähle DEFAULT, um die Audioeffekte auf ihre Vorgaben zurückzustellen. Wähle EXIT, um auf den Optionen-Hauptbildschirm zurückzuschalten.

KEY ASSIGN (configuration de la manette) :
Cet écran affiche automatiquement le type de la manette (*manette 3 boutons, manette 6 boutons*, ou *"No Connect" (pas de manette connectée)*) branchée à chaque port de commande. Si vous utilisez une manette 6 boutons, vous avez le choix entre trois configurations de la manette. Pour la manette 3 boutons, il n'y a qu'une seule configuration. La manette du joueur 1 et la manette du joueur 2 ont chacune leur propre menu Key Assign.

SOUND TEST (test son)
Cette option vous offre le choix entre les trois tests suivants : SE (effets sonores), Voice Test (voix) et BGM (musique de fond). Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un test, puis sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner une plage. Appuyez ensuite sur le bouton A ou C pour écouter la plage choisie. Pour ramener les effets sonores à leurs réglages initiaux, sélectionnez DEFAULT. Pour revenir à l'écran Options principal, sélectionnez EXIT.

KEY ASSIGN (Configuración de los botones)
La pantalla Key Assign presenta automáticamente el tipo de mando de control (*mando de 3 botones, mando de 6 botones o No conectado*) conectado a cada puerto de control. Si tienes conectado un mando de control de 6 botones podrás seleccionar una de las tres configuraciones existentes para las funciones de los botones del mando de control. El mando de control de 3 botones sólo tiene una configuración. Los mandos de control 1P (jugador 1) y 2P (jugador 2) tienen menús individuales de Configuración de los botones (Key Assign).

SOUND TEST (Prueba de sonido):
Hay tres áreas de prueba de sonido: SE Test (Efectos de sonido), Voice Test (Voces) y BGM Test (Música de fondo). Presiona el Botón D ARR BA o ABAJO para resaltar un área de prueba y en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los tipos dentro de la misma. Presiona el Botón A o C para probar el tipo elegido. Selecciona DEFAULT para devolver los efectos de audio a sus valores originales. Selecciona EXIT para volver a la pantalla de Opciones (Options) principal.

KEY ASSIGN (assegnazione dei tasti):
La schermata di assegnazione dei tasti visualizza automaticamente il tipo di Controllo (*a 3 tasti, a 6 tasti o nessun collegamento*) collegato ad ogni porta di controllo. Se è collegato un Controllo a 6 tasti puoi selezionare una delle tre configurazioni per le funzioni dei tasti de Controllo. C'è soltanto una configurazione per Controllo a 3 tasti. Controllo per un giocatore e per due giocatori hanno menu individuali per l'assegnazione dei tasti.

SOUND TEST (prova del suono):
Ci sono tre zone di prova del suono: prova SE (effetti sonori), prova della voce e prova BGM (musica di sottofondo). Premi il tasto D SU o GIU per illuminare un tipo di prova e a SIN STRA o a DESTRA per scorrere attraverso i bran. Premi il tasto A o C per provare il brano. Seleziona DEFAULT per far ritornare gli effetti audio ai loro valori di default. Seleziona EXIT per ritornare alla schermata principale delle opzioni.

KEY ASSIGN (Knappinställningar):
På knappinställningsskärmen visas automatiskt vilken typ av kontrollplatta (*3-knappsplatta, 6-knappsplatta* eller *ingen platta (No Connect)*) som är inkopplad i var och en av kontrollportarna. Om du har kopplat in en 6-knappsplatta kan du välja mellan tre olika uppsättningar för knappfunktionerna på kontrollplattan. Det finns bara en uppsättning för 3-knappsplattor. Kontrollplattorna för spelare 1 och spelare 2 har varsin knappinställningsskärm.

SOUND TEST (Ljudtest):
Det finns tre olika ljudtestområden – SE Test (Ljudeffektest), Voice Test (Rösttest,, och BGM Test (Bakgrundsmusiktest). Tryck D knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera ett testområde och åt VANSTER eller HÖGER för att bläddra mellan spåren. Tryck på A-knappen eller C-knappen för att höra spåret. Välj DEFAULT (Standardinställningar) för att återställa ljud- och musikeffekterna till standardvärdena. Välj EXIT (Färdig) för att hoppa tillbaka till huvudoptions-skärmen.

KEY ASSIGN (Toetsfuncties wijzigen):
Op het scherm Key Assign (Toetsfuncties wijzigen) wordt automatisch het type bedieningsblok (*3-toetsenblok, 6-toetsenblok* of *geen aansluiting*) aangegeven, dat op de desbetreffende bedieningspoort is aangesloten. Bij aansluiting van een 6-toetsenblok kun je één van de drie configuraties voor de toetsfuncties van het bedieningsblok kiezen. Bij het 3 toetsenblok bestaat er slechts één configuratie. De bedieningsblokken van speler 1 en speler 2 hebben elk hun eigen menu voor Key Assign (Toetsfuncties wijzigen).

SOUND TEST (Geluid testen):
Er zijn drie rubrieken voor het testen van het geluid: SE (Geluidseffecten) Voice Test (Stemmen) en BGM (Achtergrondmuziek). Druk de R toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar het gewenste soort geluid te verplaatsen, en NAAR LINKS of NAAR RECHTS om het gewenste geluidsspoor te kiezen. Druk op toets A of C om het geluid te laten afspelen. Kies DEFAULT (Standaardinstellingen) om de standaardinstellingen van de geluidseffecten weer van kracht te laten worden. Kies EXIT (Uit) om terug te keren naar het hoofdscherm Options (Opties).

THE VIRTUA TOURNAMENT

PLAYER SELECT

At the beginning of both Arcade and VS Modes, the Player Select screen appears. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight fighters and Button A, C or Start to select a highlighted fighter. There is a 20-second timer in the Player Select screen. The highlighted fighters are automatically selected when time expires.

DAS VIRTUA-TURNIER

PLAYER SELECT (WAHL DER SPIELFIGUR)

Sobald du einen der Spielmodi "Arcade Modo" oder "VS Mode" wählst, erscheint der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select). Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um den gewünschten Kämpfer hervorzuheben, und drücke dann Taste A, C oder Start zur Eingabe deiner Wahl. Du hast 20 Sekunden Zeit, einen Kämpfer auszuwählen. Bei Ablauf der Zeit wird der hervorgehobene Kämpfer automatisch gewählt.

LE TOURNOI

PLAYER SELECT (CHOIX DU LUTTEUR)

Au début du mode Arcade et du mode VS, l'écran Player Select (choix des lutteurs) apparaît. Sélectionnez un lutteur en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D, puis validez votre choix en appuyant sur le bouton A, C ou Start. Vous avez vingt secondes pour choisir votre lutteur. Après ces vingt secondes, les lutteurs en surbrillance sont automatiquement choisis.

EL TORNEO VIRTUA

PLAYER SELECT (SELECCIÓN DE LUCHADOR)

Al inicio de los modos Arcade y VS. aparecerá la pantalla de Selección de luchador. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar luchadores y el Botón A, C o Start para seleccionar el luchador resaltado. La pantalla de Selección de jugador tiene un cronómetro de 20 segundos. Los luchadores resaltados se seleccionarán automaticamente a cabo de los 20 segundos.

IL TORNEO VIRTUA

PLAYER SELECT (SELEZIONE DEL GIOCATORE)

All'inizio di entrambe le modalità Arcade e VS appare la schermata di selezione del giocatore. Premi il tasto-D a SINISTRA o a DESTRA per illuminare lottatore e il tasto A, C o Start per selezionare un lottatore illuminato. C'è un timer da 20 secondi nella schermata di selezione del giocatore. I lottatori illuminati vengono automaticamente selezionati quando scade il tempo.

VIRTUA-TURNERINGEN

PLAYER SELECT (VÄLJ SLAGSKÄMPE)

I början av spelhalls- och utmaningslägena tänds figurvals-skärmen (Player Select). Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att markera en slagskämpe och tryck på A-knappen, C-knappen eller Start för att välja den markerade slagskämpen. Det finns en tidsbegränsning på 20 sekunder på figurvalsskärmen. När tiden går ut väljs de markerade slagskämparna automatiskt.

HET VIRTUA-TOERNOOI

PLAYER SELECT (SPELERKEUZE)

Wanneer je de Arcademodus of VS-modus hebt gekozen, za eerst het scherm Player Select (Spelerkeuze) verschijnen. Markeer de gewenste speler door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en kies daarna de gemarkeerde speler door toets A, C of Start in te drukken. Je hebt 20 seconden om een vechter te kiezen. Wanneer deze tijd verstreken is, wordt automatisch de gemarkeerde vechter gekozen.

THE RULES

There are three rounds per match by default. The first fighter to win two rounds is the winner of the match (see Options, pp.18 – 22 for how to change the number of wins to decide a match). There are two main ways to win a round:

1) Reduce your opponent's Life Gauge to zero
2) Force your opponent out of the ring

If neither fighter is KO'd or knocked from the ring, the fighter with the longer Life Gauge when time expires is declared the winner of the round. If both fighters have an equal amount of life remaining at the end of the round, a DRAW is declared. If the last round of a match ends in a DRAW, there is a special one-round sudden death fight to decide the winner of the match.

DIE REGELN

Jeder Zweikampf geht normalerweise über drei Runden. Der erste Kämpfer, der zwei Runden gewinnt, ist der Zweikampfsieger. Die Anzahl der zum Zweikampfgewinn benötigten Siege kann unter Options (Optionen) geändert werden (siehe Seiten 18 – 22). Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten, eine Runde zu gewinnen:

1) Reduziere die Lebensanzeige deines Gegners auf Null.
2) Befördere deinen Gegner aus dem Ring.

Falls keiner der Kämpfer k.o. geschlagen oder aus dem Ring herausbefördert wird, wird der Kämpfer, der bei Ablauf der Zeit die längere Lebensanzeige aufweist, zum Rundensieger erklärt. Wenn beide Kämpfer am Ende der Runde den gleichen Betrag an Lebenskraft übrig haben, wird ein Unentschieden (DRAW) ausgerufen. Falls die letzte Runde eines Zweikampfes in einem Unentschieden (DRAW) endet, wird eine Entscheidungsrunde ausgetragen, um den Zweikampfsieger zu ermitteln.

LES REGLES

Le jeu par défaut comporte trois manches. Le premier lutteur à gagner deux manches remporte le match. Vous pouvez, si vous le désirez, changer le nombre de victoires nécessaires pour gagner un match (voir "Options" pages 18 – 22). Vous pouvez gagner une manche de deux manières:

1) en réduisant la barre d'énergie de l'adversaire à zéro
2) en faisant sortir l'adversaire du ring.

Si aucun des deux lutteurs n'est mis K.O. ou éjecté du ring, celui dont la barre d'énergie est la plus longue gagne la manche. Si les deux barres d'énergie sont pareilles à la fin de la manche, il y a égalité (DRAW). Si les deux lutteurs sont à égalité à la fin du match, une manche supplémentaire décide à qui revient la victoire.

LAS REGLAS

Originalmente hay tres asaltos por combate. El primer luchador que gane dos asaltos será el vencedor del combate (consulta las páginas 19 – 23 para ver cómo cambiar el número de asaltos necesarios para ganar un combate). Hay dos formas principales de ganar un asalto:

1) Reducir a cero la barra de vida de tu contrario
2) Sacar del cuadrilátero a tu contrario

Si ninguno de los luchadores queda K.O. o es arrojado del cuadrilátero antes de que finalice el tiempo, el luchador al que más vida le quede en la barra de vida es declarado campeón del asalto. Si ambos luchadores tienen la misma cantidad de vida restante al final del asalto, el asalto finalizará en EMPATE (DRAW). Si el último asalto finaliza en EMPATE (DRAW), habrá un asalto especial de desempate instantáneo en el que se decidirá el vencedor del combate.

LE REGOLE

Ci sono tre round per incontro come impostazione di default. Il primo lottatore che vince due round è vincitore dell'incontro (vedi Opzioni pagine 19 – 23 per il modo in cui cambiare il numero di vittorie che decide un incontro). Ci sono due modi principali per vincere un round:

1) Ridurre a zero il livello di vita del tuo avversario
2) Forzare il tuo avversario fuori dal ring

Se nessuno dei lottatori viene messo K.O. o viene buttato giù dal ring, il lottatore con il livello di vita più lungo quando scade il tempo viene dichiarato il vincitore del round. Se entrambi i lottatori alla fine del round possiedo no una quantità di vita rimanente uguale, viene dichiarato un DRAW (pareggio). Se l'ultimo round di un incontro termina in pareggio, c'è un combattimento speciale a morte improvvisa di un round per decidere il vincitore dell'incontro.

REGLER

Varje match går i tre ronder med standardinställningen. Den förste slagskämpe som vinner två ronder har vunnit matchen (se Olika inställningsmöjligheter på ss. 19 – 23 om hur man ändrar antalet ronder som krävs för att matchen ska avgöras). Det finns två huvudsätt att vinna en rond:

1. Genom att krympa motståndarens livsmätare till noll.
2. Genom att tvinga ut motståndaren ur ringen.

Om ingen av slagskämparna hunnit bli knockad eller tvingats ut ur ringen innan tiden rinner ut, vinner den slagskämpe som har längst livsmätare kvar ronden. Om båda slagskämparna har lika mycket liv kvar när ronden tar slut förklaras den ronden OAVGJORD (DRAW). Om den sista ronden är en match slutar oavgjort får slagskämparna gå en special rond med "sudden death" (dvs kampen fortsätter tills en av slagskämparna blivit utslagen) för att avgöra vem som ska vinna matchen.

DE SPELREGELS

E ke wedstrijd bestaat gewoonlijk uit drie rondes. De vechter die het eerst twee rondes heeft gewonnen, is de winnaar van de wedstrijd (om wijzigingen aan te brengen in het aantal rondes dat gewonnen moet worden, moet je het hoofdstuk Opties (Opties, op blz. 19 – 23 raadplegen). In principe kun je een ronde op twee manieren winnen:

1) Je moet de levensmeter van jouw tegenstander leegmaken
2) Je moet jouw tegenstander de ring uitwerken.

Indien geen van beide vechters wordt verslagen of de ring wordt uitgewerkt, is de vechter die bij het verstrijken van de tijd nog het meeste leven overheeft de winnaar van die ronde. Indien beide spelers aan het einde van de rond nog evenveel leven overhebben, is het gelijk spel (DRAW). Indien de laatste wedstrijd in gelijk spel eindigt, volgt er een beslissende verlenging van één ronde. Wie die ronde wint, za tot winnaar van de wedstrijd worden uitgeroepen.

THE RING

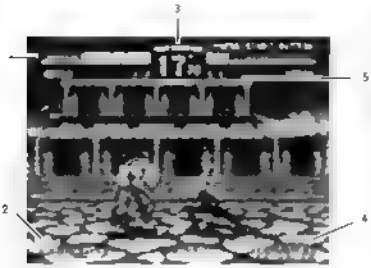
1 LIFE GAUGE
Shows the amount of life remaining in the round for each fighter

2 ROUND COUNT
Displays the round number in the current match

3 TIMER
Shows the amount of time remaining in the current round

4 TOTAL TIME
Displays the total amount of time the current champion has been fighting

5 WINS
Indicates the number of wins for each fighter in the current match



DER RING

1 LEBENSANZEIGE
Zeigt in jeder Runde den Betrag der restlichen Lebenskraft für jeden Kämpfer an

2 RUNDENZAHL
Zeigt die Rundenzahl im gegenwärtigen Zweikampf an.

3 ZEITANZEIGE
Zeigt die Restzeit in der gegenwärtigen Runde an

4 GESAMTZEIT
Zeigt die Gesamtzeit an, die der gegenwärtige Champion bislang ungeschlagen überstanden hat

5 SIEGE
Zeigt die Anzahl der Siege für jeden Kämpfer im gegenwärtigen Zweikampf an

LE RING

BARRE D'ENERGIE
Indique l'énergie restante du lutteur pour le match

2 NOMBRE DE MANCHES
Indique le nombre de manches du match actuel

3 MINUTERIE
Indique le temps total restant pour la manche actuelle

4 TEMPS TOTAL
Indique combien de temps le champion est parvenu à se maintenir sur le ring

5 VICTOIRES
Indique le nombre de victoires de chaque lutteur dans le match actuel

EL CUADRILÁTERO

1 **BARRA DE VIDA**
Muestra la cantidad de vida restante en el asalto para cada luchador

2 **NÚMERO DE ASALTO**
Muestra el numero de asalto del combate en curso

3 **TEMPORIZADOR**
Muestra la cantidad de tiempo restante del asalto en curso

4 **TIEMPO TOTAL**
Muestra la cantidad total de tiempo que ha estado luchando el campeón actual.

5 **VICTORIAS**
Indica el numero de victorias de cada luchador en el combate en curso

IL RING

1 **LIVELLO DI VITA**
Mostra la quantità di vita rimanente nel round per ciascun lottatore

2 **CONTEGGIO DEI ROUND**
Visualizza il numero di round nel incontro attuale

3 **TIMER**
Mostra il totale del tempo rimanente nel round attuale

4 **TEMPO TOTALE**
Visualizza il tempo totale in cui il campione attuale ha lottato

5 **VITTORIE**
Indica il numero di vittorie per ciascun lottatore nell incontro attuale

RINGEN

1 **LIVSMÄTARE**
Visar hur mycket liv var och en av slagskämparna har kvar i den ronden

2 **RONDRÄKNARE**
Visar rondnumret för den pågående matchen

3 **TIMER**
Visar hur lång tid det är kvar i den här ronden

4 **TOTAL TID**
Visar hur lång tid den nuvarande mästaren har hållit på att slåss

5 **VINSTER**
Visar antalet vunna ronder för var och en av slagskämparna i den pågående matchen

DE RING

1 **LEVENSMETER**
Dit is de hoeveelheid leven die de desbetreffende vechter in die ronde nog overheeft

2 **AANTAL RONDES**
Dit is het nummer van de ronde in de wedstrijd waarmee je op dat ogenblik bezig bent

3 **TIMER**
Dit is de hoeveelheid tijd die je voor die ronde nog overhebt

4 **TOTALE TIJD**
Dit is de totale tijd dat de huidige kampioen aan het vechten is.

5 **AANTAL KEREN GEWONNEN**
Dit is het aantal keren dat de desbetreffende vechter in de desbetreffende wedstrijd gewonnen heeft

SECOND-PLAYER ENTRY

A second player can join in an Arcade Mode game by pressing Start on the unused Control Pad. "Challenger Comes" appears onscreen, followed by the Player Select screen, allowing the new player to choose a fighter. The winner of the two-player match continues in Arcade Mode at the beginning of the stage that was interrupted.

GAME OVER/CONTINUE

In Arcade Mode, the game ends when your fighter loses a match. You have the option of continuing after the game ends. Press Start before the timer expires to continue play from the beginning of the match you lost. The game also ends when you successfully clear every stage.

TEILNAHME EINES ZWEITEN SPIELERS

Ein zweiter Spieler kann durch Drücken von Start am unbenutzten Control Pad jederzeit in ein Spiel im Arcade Mode (Spielhallen-Modus, einsteigen. "Challenger Comes" erscheint dann auf dem Bildschirm, und der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select) wird aufgerufen, so daß der neue Spieler einen Kämpfer auswählen kann. Der Sieger des Zweikampfes setzt das Spiel im Arcade Mode am Anfang der unterbrochenen Etappe fort.

GAME OVER/CONTINUE (SPIELENDE/FORTSETZUNG)

Im Arcade Mode ist das Spiel zu Ende, wenn dein Kämpfer einen Zweikampf verliert. Du hast anschließend die Möglichkeit, das Spiel an diesem Punkt fortzusetzen. Drücke Start, bevor die Zeitanzeige abgelaufen ist, um das Spiel ab dem Anfang des verlorenen Zweikampfes fortzusetzen. Das Spiel geht ebenfalls zu Ende, wenn du jede Etappe erfolgreich abso viert hast.

ENTREE EN JEU D'UN SECOND JOUEUR

Un second joueur peut entrer dans un jeu du mode Arcade en appuyant sur Start de l'autre manette. Le message "Challenger Comes" (entrée d'un challenger s'affiche alors, puis l'écran de sélection des lutteurs apparaît pour permettre au nouveau joueur de choisir son lutteur. A la fin du match, le gagnant continue à jouer en reprenant le match interrompu du mode Arcade depuis le début.

GAME OVER/CONTINUE (FIN DU JEU/CONTINUER)

En mode Arcade, le jeu se termine lorsque votre lutteur perd un match. Vous avez alors la possibilité de continuer. Appuyez sur Start avant la fin du compte à rebours pour recommencer le match que vous avez perdu depuis le début. Le jeu se termine également lorsque vous gagnez un match.

PARTICIPACIÓN DE UN SEGUNDO JUGADOR

Un segundo jugador puede entrar a participar en un juego en curso del modo Arcade presionando Start en el mando de control libre. En la pantalla aparecerá "Challenger Comes" (Llega un retador) seguido de la pantalla de Selección de luchador (Player Select), permitiendo a nuevo jugador elegir un luchador. El campeón del combate a dos jugadores continuará jugando en el modo Arcade desde el principio, la fase que fue interrumpida.

GAME OVER/CONTINUE (JUEGO TERMINADO/ CONTINUACIÓN)

En el modo Arcade, el juego termina cuando tu luchador pierde un combate. Cuando finaliza el juego tienes la opción de continuar. Presiona el Botón Start antes de que se acabe el tiempo para continuar jugando desde el principio del combate que has perdido. El juego finalizará también cuando pases con éxito todas las fases del juego.

ENTRATA IN GIOCO DEL SECONDO GIOCATORE

Un secondo giocatore può partecipare al gioco nella modalità Arcade premendo Start sul Controllo non utilizzato. Sulla schermata appare "Challenger Comes" (sfidante in arrivo), seguito dalla schermata di selezione del giocatore permettendo a nuovo giocatore di scegliere un lottatore. Il vincitore dell'incontro a due giocatori continua nella modalità Arcade all'inizio della fase che era stata interrotta.

GAME OVER/CONTINUE (FINE DEL GIOCO/ CONTINUAZIONE)

Nella modalità Arcade, il gioco termina quando il tuo lottatore perde un incontro. Hai l'opzione di continuare dopo che il gioco è terminato. Premi Start prima che scada il tempo per continuare a giocare dall'inizio dell'incontro che hai perso. Il gioco termina anche quando superi con successo ogni fase.

INHOPP AV EN ANDRA SPELARE

En andra spelare kan hoppa in i ett spel i spelhallsläget genom att trycka på Start på den oanvända kontrollplattan. Texten "Challenger Comes" ("Det kommer en utmanare") visas på skärmen, och därefter tänds figurvalsskärmen (Player Select), så att den nya spelaren kan välja en slagskämpe. Vinnaren i tvåspelar matchen får fortsätta spelhallsläget från början på den nivå där spelet avbröts.

GAME OVER/CONTINUE (SPELET SLUT/ FORTSÄTTNING)

I spelhallsläget tar spelet slut så fort din slagskämpe förlorar en match. Du får en chans att fortsätta när spelet tagit slut. Tryck på Start innan timern hinner räkna till noll så får du börja om spelet från början av den match du förlorade. Spelet tar även slut när du framgångsrikt klarat av alla nivåerna.

DEELNAME VAN TWEEDE SPELER

Wanneer je de Arcademodus gebruikt en er een tweede speler wil gaan meedoen, moet de tweede speler bij het niet-gebruikte bedieningsblok op Start drukken. Vervolgens zal op het scherm de mededeling "Challenger Comes" (Tegenstander in aanlocht) verschijnen, gevolgd door het scherm Player Select (Spelerkeuze) zodat ook de nieuwe speler een vechter kan kiezen. Degene die de wedstrijd voor twee spelers heeft gewonnen, speelt in de Arcademodus weer verder vanaf het beginpunt van de fase die werd onderbroken toen de nieuwe speler ging meedoen.

GAME OVER/CONTINUE (SPEL VOORBIJ/VERDER SPELEN)

In de Arcademodus is het spel voorbij zodra jouw vechter een wedstrijd verliest. Je kunt dan kiezen om na het einde van de wedstrijd verder te spelen. Om verder te spelen vanaf het begin van de wedstrijd die je had verloren moet je op Start drukken voordat de teller op nul is komen te staan. De wedstrijd eindigt ook wanneer je alle fases met succes hebt afgewerkt.

n VS Mode, a VS Mode Records screen displaying the current Win/Loss record for every fighter in VS Mode play appears after every match. There are three options at the bottom of the VS Mode Records screen

CONTINUE: to return to the VS Mode Player Select screen for a new match
EXIT: to go back to the Title screen
CLEAR: to reset all the VS Mode records

You can continue in VS Mode an unlimited number of times

Im VS Mode (Zweikampf-Modus) erscheint nach jedem Zweikampf ein Zweikampfregister-Bildschirm (VS Mode Records), der Aufschluß über alle Siege und Niederlagen jedes Kämpfers in diesem Spielmodus gibt. Drei Optionen stehen am unteren Rand des Zweikampfregister Bildschirms (VS Mode Records) zur Verfügung

CONTINUE (Fortsetzen): um zum Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select) im VS Mode zurückzukehren und einen neuen Zweikampf zu beginnen
EXIT (Ausgang): um zum Titelbildschirm zurückzukehren
CLEAR (Loschen): um alle Daten des VS Mode zurückzustellen

Du kannst das Spiel im VS Mode beliebig oft fortsetzen

En mode VS, l'écran VS Mode Records (statistiques du mode VS) indiquant le nombre de victoires/défaites pour chaque lutteur du mode VS apparaît après chaque match. L'écran VS Mode Records comporte trois options

CONTINUE (continuer): pour revenir à l'écran de sélection des lutteurs du mode VS pour un nouveau match
EXIT (sortie): pour revenir à l'écran-titre
CLEAR (annulation): pour remettre toutes les statistiques du mode VS à zéro

En mode VS, vous pouvez jouer un nombre illimité de fois

En el modo VS, después de cada combate aparecerá una pantalla de Registros del modo VS que muestra las victorias/derrotas actuales de cada luchador en el modo VS. En la parte inferior de la pantalla de registros del modo VS hay tres opciones.

CONTINUE (Continuación): para volver a la pantalla de Selección de jugador (Player Select) e iniciar un nuevo combate
EXIT (Salir): para volver a la pantalla del título
CLEAR (Borrar) para reponer todos los registros del modo VS

En el modo VS puedas continuar un número ilimitado de veces

Nella modalità VS dopo ogni incontro appare una schermata di record per la modalità VS che visualizza il record attuale di vittorie/sconfitte per ogni lottatore nel gioco con la modalità VS. Ci sono tre opzioni in fondo alla schermata di record per la modalità VS.

CONTINUE (continuazione) per ritornare alla schermata di selezione del giocatore nella modalità VS per un nuovo incontro
EXIT (uscita): per ritornare alla schermata del titolo
CLEAR (annullamento): per azzerare tutti i record nella modalità VS

Nella modalità VS è possibile continuare per un numero illimitato di volte.

I utmaningsläget tänds en resultatskärm efter varje match som visar det nuvarande antalet vinster/förluster för var och en av slagskämparna i utmaningsläget. Det finns tre olika valmöjligheter längst ned på resultatskärmen i utmaningsläget

CONTINUE (Fortsätt): för att hoppa tillbaka till figurvalsskärmen (Player Select) för utmaningsläget och börja en ny match.
EXIT (Sluta). för att hoppa tillbaka till titelskärmen.
CLEAR (Nollställ): för att nollställa alla resultaten för utmaningsläget

Ni kan fortsätta spela hur många gånger ni vill i utmaningsläget.

In de VS-modus verschijnt er na afloop van elke wedstrijd een recordscherm waarop van iedere speler het aantal wedstrijden wordt aangegeven dat hij in de VS-modus heeft gewonnen en verloren. Onder op het recordscherm worden drie opties aangegeven:

CONTINUE (Verder spelen): om terug te keren naar het scherm Player Select (Spelerkeuze) in de VS- modus
EXIT (Uit): om terug te keren naar het titelscherm
CLEAR (Wissen): om alle records in de VS-modus weer in de oorspronkelijke stand te zetten.

In de VS-modus kun je een onbeperkt aantal keren verder spelen.

NAME ENTRY

When you clear every stage in the game in one of the top times, the Name Entry screen appears. Press the D-Button LEFT or RIGHT to cycle through the characters and press Button A, C or Start to select. Select ← or press Button B to delete the previous character. Select END or allow the timer to expire to enter the name.

NAME ENTRY (NAMENSEINGABE)

Wenn du alle Etappen des Spiels in Superzeit absolviert hast, erscheint der Namenseingabe Bildschirm (Name Entry). Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um das gewünschte Zeichen aus dem Zeichensatz anzuwählen, und drücke dann Taste A, C oder Start, um das angewählte Zeichen einzugeben. Wähle ← oder drücke Taste B, um das vorhergehende Zeichen zu löschen. Um den Namen einzugeben, wähle entweder END oder warte einfach, bis die Zeitanzeige abgelaufen ist.

NAME ENTRY (INSCRIPTION DU NOM)

Si vous gagnez tous les matchs du jeu avec l'un des meilleurs temps, l'écran Name Entry (inscription du nom) apparaît. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un caractère, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Pour effacer le caractère précédent, sélectionnez ← ou appuyez sur le bouton B. Pour enregistrer votre nom, sélectionnez END ou attendez la fin du compte à rebours.

NAME ENTRY (INTRODUCCIÓN DE NOMBRE)

Cuando pases todas las etapas del juego obteniendo uno de los mejores tiempos, aparecerá la pantalla de introducción de nombre. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los caracteres y presiona el botón A, C o Start para seleccionar. Selecciona ← o presiona el Botón B para borrar el carácter previo. Selecciona END (Fin) o espera a que se acabe el tiempo del cronómetro para introducir el nombre.

NAME ENTRY (IMMISSIONE DEL NOME)

Quando hai superato ogni fase nel gioco con uno dei tempi migliori, appare la schermata di immissione del nome. Premi il tasto-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere attraverso i personaggi e premi il tasto A, C o Start per selezionare. Seleziona ← o premi il tasto B per cancellare il personaggio precedente. Seleziona END (fine) o lascia che il timer scada per immettere il nome.

NAME ENTRY (MATA IN DITT NAMN)

Om du lyckas klara av alla nivåerna i spelet på en topplid tänds namninmatningsskärmen (Name Entry). Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att bläddra mellan bokstäverna, och tryck på A-knappen, C-knappen eller Start för att mata in den markerade bokstaven. Mata in ← eller tryck på B-knappen för att radera föregående bokstav. Markera END eller låt timern ticka till noll för att mata in namnet.

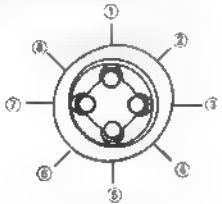
NAME ENTRY (NAAM INVOEREN)

Wanneer je erin slaagt om alle fases van de wedstrijd af te werken binnen een tijd die tot de besten behoort, zal het scherm Name Entry (Naam invoeren) verschijnen. Verplaats de markering naar de gewenste letter door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van toets A, C of Start. Om de laatst ingevoerde letter te wissen, kies je ← of druk je op toets B. Wanneer je alle letters hebt ingevoerd, kies je END (Einde) of wacht je totdat de timer op nul is komen te staan.

THE MOVES

① JUMP
② JUMP FORWARD
③ ADVANCE
④ ADVANCE CROUCHING
⑤ CROUCH
⑥ RETREAT CROUCHING
⑦ RETREAT
⑧ JUMP BACKWARD

Key
Directions on the D-Button are indicated by arrows.
Light arrows (→) = Press the D-Button in the direction shown.
Dark arrows (➔) = Press and hold the D-Button in the direction shown.
P = [P]unch (Default Button B)
K = [K]ick (Default Button C)
G = [G]uard (Default Button A)
[+] = Simultaneously (e.g. P+G = Press the Punch and Guard buttons simultaneously)
KKK... = Rapid tap (e.g. press the Kick button repeatedly as fast as possible).



DIE BEWEGUNGEN

① SPRUNG NACH OBEN
② SPRUNG NACH VORN
③ VORSTOSS
④ HOCKENDER VORSTOSS
⑤ HOCKE
⑥ HOCKENDER RÜCKZUG
⑦ RÜCKZUG
⑧ SPRUNG NACH HINTEN

Zeichenerklärung
Die Richtungen des Steuerkreuzes sind durch Pfeile angegeben.
Weiße Pfeile (→) = Steuerkreuz in angegebener Richtung drücken
Schwarze Pfeile (➔) = Steuerkreuz in angegebener Richtung gedrückt halten
S = (S)chlag (Vorgabe Taste B)
T = (T)ritt (Vorgabe Taste C)
D = (D)eckung (Vorgabe Taste A)
[+] = Gleichzeitige Betätigung von zwei oder mehr Tasten (z.B. S+D = Schlag- und Deckungs-Taste gleichzeitig drücken)
TTT... = Kurzes Antippen einer Taste in rascher Folge (z.B. Tritt Taste mehrmals so schnell wie möglich antippen).

LES MOUVEMENTS

① SAUTER
② SAUTER EN AVANT
③ AVANCER
④ AVANCER ACCROUPI
⑤ S'ACCROUPIR
⑥ RECULER ACCROUPI
⑦ RECULER
⑧ SAUTER EN ARRIERE

Légende
Les flèches indiquent les directions du bouton D
Flèches claires (→) = Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction indiquée.
Flèches foncées (➔) = Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction de la flèche et maintenez-la enfoncée
P = Coup de poing [P] (bouton B par défaut)
K = Coup de pied [K] (bouton C par défaut)
G = Garde [G] (bouton A par défaut)
[+] = En même temps (par exemple, P+G = Appuyez en même temps sur les boutons Coup de pied et Garde)
KKK... Appuyez par brèves pressions successives (ex. appuyez aussi rapidement que possible par petite pressions sur le bouton Coup de pied)

LOS MOVIMIENTOS

① **SALTAR**
② **SALTAR HACIA ADELANTE**
③ **AVANZAR**
④ **AVANZAR AGAZAPADO**
⑤ **AGAZAPAR**
⑥ **RETROCEDER AGAZAPADO**
⑦ **RETROCEDER**
⑧ **SALTAR HACIA ATRÁS**

Botón
Las direcciones de los movimientos a ejecutar con el Botón D se indican mediante flechas
Flechas blancas (⇧) = Presiona el Botón D en la dirección mostrada
Flechas oscuras (⇗) = Mantén presionado el Botón D en la dirección mostrada
P = Puñetazo (Botón B por omisión)
K = Patada (Botón C por omisión)
G = Defensa (Botón A por omisión)
[+] = Simultáneamente (ejemplo P+G = Presionar los botones de Puñetazo y Defensa simultáneamente)
KKK... = Presionar rápidamente (ejemplo. presionar el botón de Patada repetidamente lo más rápidamente posible).

LE MOSSE

① **SALTARE**
② **SALTARE IN AVANTI**
③ **AVANZARE**
④ **ACCOVACCIARSI AVANZANDO**
⑤ **ACCOVACCIARSI**
⑥ **ACCOVACCIARSI INDIETREGGIANDO**
⑦ **INDIETREGGIARE**
⑧ **SALTARE ALL'INDIETRO**

Legenda
La direzioni sul tasto-D sono indicate dalle frecce.
Frecce vuote (⇧) = Premi il tasto-D nella direzione indicata.
Frecce scure (⇗) = Mantieni premuto il tasto-D nella direzione indicata
P = Pugno (impostazione originale tasto B)
K = Calcio (impostazione originale tasto C)
G =Guardia (impostazione originale tasto A)
[+] = Simultaneamente (per esempio P+G = Premi simultaneamente tasti per il pugno e la guardia).
KKK...= colpetto veloce (per esempio premi ripetutamente il tasto per il calcio il più veloce possibile).

RÖRELSERNA

① **HOPP**
② **HOPP FRAMÅT**
③ **RÖRELSE FRAMÅT**
④ **RÖRELSE FRAMÅT PÅ HUK**
⑤ **HUKNING**
⑥ **RÖRELSE BAKÅT PÅ HUK**
⑦ **RETRÄTT**
⑧ **HOPP BAKÅT**

Nyckel
D-knappsriktningarna är angivna med pilar
Ljusa pilar (⇧) = Tryck D-knappen den angivna riktningen.
Mörka pilar (⇗) = Tryck D-knappen i den angivna riktningen och håll den där
K = (K)nytnävsslag (B-knappen med standardinställningarna)
S = (S)park (C-knappen med standardinställningarna)
G = (G)ard (A-knappen med standardinställningarna)
[+] = Samtidigt (t.ex. K + G = Tryck på knytnävsslags- och gardknapparna samtidigt)
S S S... = Snabb knackning (t.ex. tryck upprepade gånger på Sparkknappen så fort du kan).

DE BEWEGINGEN

① **SPRINGEN**
② **VOORUIT SPRINGEN**
③ **VOORUIT BEWEGEN**
④ **VOORUIT INEENDUIKEN**
⑤ **INEENDUIKEN**
⑥ **ACHTERUIT INEENDUIKEN**
⑦ **ACHTERUIT GAAN**
⑧ **ACHTERUIT SPRINGEN**

Toets
De richting waarin je de R-toets moet drukken, wordt aangegeven door een pijltje
Lichte pijltjes (⇧) Druk de R-toets in de aangegeven richting
Vetgedrukte pijltjes (⇗) Druk de R-toets in de aangegeven richting en houd deze ingedrukt.
P = Slaan (standaardtoets B)
K = Schoppen (standaardtoets C)
G = Verdedigen (standaardtoets A)
[+] = Tegelijkertijd (bijvoorbeeld P + G = Druk tegelijkertijd op de slag- en verdedigingstoets)
KKK... = Snel aantikken (bijvoorbeeld. druk zo snel mogelijk met herhaling op de schoptoetsen).

NOTE:
Remember that some kinds of attacks can only be performed under certain conditions, such as ***while crouching*** or ***versus a fallen opponent.*** There are several types of attacks that can be performed at different stages of a jump.

BIG JUMP (↑)
Attacks can begin ***in mid-air***, or can be timed to execute ***before landing.***

SMALL JUMP (↖)
Attacks should always be timed ***simultaneously*** with the jump.

HINWEIS:
Denke daran, daß einige Attacken nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden können, z B ***während der Hocke*** oder ***gegen zu Fall gebrachten Gegner.*** Es gibt mehrere Attacken die in unterschiedlichen Phasen eines Sprungs ausgeführt

GROSSER SPRUNG (↑)
Die Attacken können ***in der Luft beginnen***, oder zeitlich so abgestimmt werden, daß sie vor ***der Landung ausgeführt werden.***

KLEINER SPRUNG (↖)
Die Attacken sollten stets ***gleichzeitig*** mit dem Sprung ausgeführt werden

REMARQUE .
Certaines attaques doivent être exécutées dans des conditions données ***en étant accroupi*** ou ***contre un adversaire à terre*** par exemple. D'autres peuvent être exécutées à plusieurs niveaux d'un saut

GRAND SAUT (↑)
Les attaques de ce type peuvent être exécutées lorsque le lutteur est ***en l'air*** ou juste ***avant de toucher terre.***

PETIT SAUT ( )
Les attaques de ce type doivent toujours être exécutées ***en même temps*** que le saut

NOTA
Recuerda que algunos tipos de ataques sólo pueden realizarse en condiciones determinadas, tales como ***estando agazapado*** o ***contra un contrario caído***. Hay varios tipos de ataques que pueden ser ejecutados durante las diferentes etapas de un salto.

SALTO GRANDE (↑)
los ataques pueden iniciarse ***en el aire***, o pueden sincronizarse para ser ejecutados ***antes de aterrizar***

SALTO PEQUEÑO (·)
los ataques habrá que sincronizarlos siempre ***simultáneamente*** con el salto.

NOTA:
Ricordati che alcuni tipi di attacchi possono essere eseguiti soltanto in certe condizioni, come ***accovacciandosi*** o ***contro un avversario a terra***. Ci sono vari tipi di attacchi che possono essere eseguiti nelle diverse fasi di un salto:

BIG JUMP (grande salto) (↑)
gli attacchi possono iniziare ***a mezz'aria*** o possono essere calcolati per eseguirli ***prima di atterrare***

SMALL JUMP (piccolo salto) (·)
gli attacchi dovrebbero essere sempre calcolati ***simultaneamente*** con il salto

OBSERVERA:
Tänk på att vissa sorters attacker bara går att utföra under speciella förhållanden som t ex. ***på huk eller mot en liggande motståndare***. Det finns flera sorters attacker som går att utföra vid olika punkter i ett hopp

JÄTTEHOPP (↑)
attackerna kan börja ***i luften***, eller timas så att de utförs ***innan du landar***

LITET HOPP (·)
attackerna ska alltid timas ***så att de utförs samtidigt*** som du hoppar

OPMERKING:
Houd er rekening mee dat sommige aanvallen alleen onder bepaalde omstandigheden kunnen worden uitgevoerd, zoals ***tijdens het ineenduiken*** of ***op een gevallen tegenstander***. Er zijn verschillende soorten aanvallen die kunnen worden uitgevoerd tijdens een bepaalde fase van een sprong.

GROTE SPRONG (↑)
Met dit soort aanvallen kan ***tijdens het omhooggaan*** of ***net voor het*** landen worden begonnen.

KLEINE SPRONG (·)
Dit soort aanvallen moet altijd ***gelijktijdig*** met de sprong worden uitgevoerd

AKIRA

NAME Akira Yuki
COUNTRY Japan
BIRTHDAY 9/23/1968
SEX Male
JOB Kung fu teacher
BLOOD TYPE O
HOBBY Kung fu

Already a legendary master of the art of Hakkyoku-ken, Akira has spent the past year travelling and honing his skills to a razor edge. Though he didn't win the first tournament, he considered it a learning experience, and eagerly anticipates trying out his new moves on all comers.

AKIRA

NAME Akira Yuki
LAND Japan
GEBURTSDATUM 9/23/68
GESCHLECHT männlich
BERUF Kung-Fu-Lehrer
BLUTGRUPPE O
HOBBY Kung-Fu

Akira, bereits ein legendärer Meister der Kunst des Hakkyoku-ken, hat das vergangene Jahr damit verbracht, umherzureisen und seine Fertigkeiten zu rasermesserscharfer Perfektion auszufeilen. Obwohl er das erste Turnier nicht gewann, betrachtete er es als ein Lernerlebnis und wartet nun voll gespannter Ungeduld darauf, seine neuen Bewegungen an allen Teilnehmern auszuprobieren.

AKIRA

NOM Akira Yuki
PAYS Japon
NE LE 23/9/1968
SEXE Masculin
TRAVAIL Professeur de kung-fu
GROUPE SANGUIN O
PASSION Kung-fu

Maître légendaire dans l'art du hakkyoku-ken, Akira a passé l'année dernière à voyager et à affiner ses techniques qui atteignent maintenant la perfection. S'il n'a pas remporté le dernier tournoi, cette expérience lui a été très profitable. Il est impatient d'essayer ses nouvelles attaques sur tous les autres lutteurs.

AKIRA

NOMBRE: Akira Yuki
PAÍS: Japón
CUMPLEAÑOS: 23/9/1968
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Profesor de Kung fu
TIPO DE SANGRE: O
AFICIÓN: Kung fu

Maestro y legendario del arte Hakkyoku-ken. Akira ha pasado el último año viajando y afilando sus habilidades tanto como el filo de una cuchilla. A pesar de que no ganó el primer torneo, él lo consideró como experiencia de aprendizaje, y se anticipa con ilusión al torneo probando sus nuevos movimientos con todos los que llegan

AKIRA

NOME: Akira Yuki
NAZIONE: Giappone
DATA DI NASCITA: 23/9/1968
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Maestro di kung-fu
GRUPPO SANGUIGNO: O
HOBBY: Kung-fu

Ormai un leggendario maestro dell'arte di Hakkyoku-ken, Akira ha trascorso l'anno scorso viaggiando e rendendo taglienti le sue capacità come il filo di un rasoio. Anche se non ha vinto il primo torneo, lo ha considerato un esperienza di insegnamento e prevede con impazienza di provare le sue nuove mosse su tutti coloro che si presenteranno.

AKIRA

NAMN: Akira Yuki
LAND: Japan
FÖDELSEDATUM: 23 september 1968
KÖN: Man
YRKE: Kung fu-lärare
[illegible]
HOBBY: Kung fu

Akira är redan en legendarisk mästare på stridskonsten Hakkyoku-kan och har tillbringat det senaste året med att resa omkring och finslipa sin teknik så att den nu är vass som en rakkniv. Visserligen vann han inte den första turneringen, men han tyckte ändå att han lärde sig mycket av den och ser fram emot att få pröva sina nya rörelser mot alla utmanare

AKIRA

NAAM: Akira Yuk
LAND: Japan
GEBOORTEDATUM: 23 september 1968
GESLACHT: man
BEROEP: kungfu-leraar
BLOEDGROEP: O
HOBBY: kungfu

Akira is reeds een legendarische meester in de kunst van hakkyoku-ken, maar heeft het afgelopen jaar heel wat afgereisd om zijn vaardigheden op een nog hoger peil te brengen. Hoewel hij er niet in is geslaagd om het eerste toernooi te winnen, heeft hij er naar eigen zeggen toch heel wat van opgestoken. Vol ongeduld staat hij nu te trappelen om zijn nieuwe bewegingen op alle tegenstanders uit te proberen.

ATTACKS

Chuusui	P
Housui	→P
Shoutai	K
Youzentai	K
Sokutai	K
Soukahou	P (vs. fallen opponent)
Gekihousui	P (vs. fallen opponent)
Toukyaku	↑K (in mid-air, big jump)
Fujintai	↑K (before landing, big jump)
Jouho Chouchuu	P
Rimon Chouchuu	P
Yakuho Chouchuu	P
Mouko Kouhazan	P (while crouching)
Byakko Koushouda	P (while crouching)
Utankyaku	K
Renkantai	KK
Tetsuzankou	P+K
Kansuitai	PK

ATTACKEN

Chuusui	S
Housui	→S
Shoutai	T
Youzentai	T
Sokutai	T
Soukahou	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Gekihousui	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Toukyaku	↑T (in der Luft, großer Sprung)
Fujintai	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Jouho Chouchuu	S
Rimon Chouchuu	S
Yakuho Chouchuu	S
Mouko Kouhazan	S (in der Hocke)
Byakko Koushouda	S (in der Hocke)
Utankyaku	T
Renkantai	TT
Tetsuzankou	↓↘→S+T
Kansuitai	ST

ATTAQUES

Chuusui	P
Housui	P
Shoutai	K
Youzentai	K
Sokutai	K
Soukahou	→P (contre un adversaire à terre)
Gekihousui	P (contre un adversaire à terre)
Toukyaku	↑K (en l'air, grand saut)
Fujintai	↑K (avant de toucher terre grand saut)
Jouho Chouchuu	P
Rimon Chouchuu	P
Yakuho Chouchuu	P
Mouko Kouhazan	P (accroupi)
Byakko Koushouda	P (accroupi)
Utankyaku	K
Renkantai	KK
Tetsuzankou	P+K
Kansuitai	PK

ATAQUES

Chuusui	P
Housui	↓P
Shoutai	K
Youzentai	↑K
Sokutai	→K
Soukahou	← P (contra un contrario caído)
Gekihousui	←← P (contra un contrario caído)
Toukyaku	↑K (en el aire, salto grande)
Fujintai	↑K (antes de aterrizar salto grande)
Jouho Chouchuu	↑P
Rimon Chouchuu	↓ ↑P
Yakuho Chouchuu	↓ ↓ ↑P
Mouko Kouhazan	↑P (estando agazapado)
Byakko Koushouda	↑ ↑P (estando agazapado)
Utankyaku	→↑K
Renkantai	↓ →KK
Tetsuzankou	↓ → →P+K
Kansuitai	PK

ATTACCHI

Chuusui	P
Housui	↓P
Shoutai	K
Youzentai	↑K
Sokutai	→K
Soukahou	← P (contro l'avversario a terra)
Gekihousui	←← P (contro l'avversario a terra)
Toukyaku	↑K (a mezz'aria, grande salto)
Fujintai	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Jouho Chouchuu	↑P
Rimon Chouchuu	↓→ ↑P
Yakuho Chouchuu	↓→↓ ↑P
Mouko Kouhazan	↓P (accovacciandosi)
Byakko Koushouda	↑ →P (accovacciandosi)
Utankyaku	→↑K
Renkantai	↓ →KK
Tetsuzankou	←→→P+K
Kansuitai	PK

ATTACKER

Chuusui	K
Housui	↓K
Shoutai	S
Youzentai	↑S
Sokutai	→S
Soukahou	←K (mot liggande motståndare)
Gekihousui	←← K (mot liggande motståndare)
Toukyaku	↑S (i luften, jättehopp)
Fujintai	↑S (före landningen, jättehopp)
Jouho Chouchuu	↑K
Rimon Chouchuu	↓ ↑K
Yakuho Chouchuu	↓ → ↑K
Mouko Kouhazan	↑K (på huk)
Byakko Koushouda	↑ ↑K (på huk)
Utankyaku	→↑S
Renkantai	↓ →SS
Tetsuzankou	← ↓ →K+S
Kansuitai	KS

AANVALLEN

Chuusui	P
Housui	↓P
Shoutai	K
Youzentai	↑K
Sokutai	→K
Soukahou	←P (op gevallen tegenstander)
Gekihousui	←← P (op gevallen tegenstander)
Toukyaku	↑K (tijdens omhooggaan, grote sprong)
Fujintai	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Jouho-chouchuu	→↑P
Rimon-chouchuu	→↓→↑P
Yakuho-chouchuu	→↓→↓↑P
Mouko-kouhazan	→↑P (tijdens ineenduiken)
Byakko-koushouda	↓ →↑P (tijdens ineenduiken)
Utankyaku	→↑→↑K
Renkantai	→↓→KK
Tetsuzankou	← ↓ →↑P + K
Kansuitai	PK

Hachimon Kaida	PP
Toushin Soutai	P+G
Youshi Senrin	↓↘P+K
Daiden Housui	→↓↘P+K
Bouken	P+K+G
Hougeki Unshin Soukoshou	P+K+G ↘ P+K ↘ or P
Kaiko	→P+G (counters high attacks)
Katsumen Sentai	KKK
Katsumen Soutai	KKK
Roll backward, middle kick	← KKK
Roll backward, low kick	KKK
Gaimon Chouchuu	G P (counters high attacks)
Gaimon Chouchuu	G P (counters middle attacks)
Souhakushu	G↘ P (counters low attacks)
Choushitai	K (simul. w/ small jump)
Doppo Choushitsu	K+G then G

Hachimon Kaida	SS
Toushin Soutai	S+D
Youshi Senrin	↓↘ S+T
Daiden Housui	→↓↘ S+T
Bouken	S+T+D
Hougeki Unshin Soukoshou	S+T+D ↓↙S+T oder S
Kaiko	S+D (um hohe Attacken zu kontern)
Katsumen Sentai	TTT
Katsumen Soutai	← TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	↘ TTT
Gaimon Chouchuu	D S (um hohe Attacken zu kontern)
Gaimon Chouchuu	D S (um mittelhohe Attacken zu kontern)
Souhakushu	D S (um tiefe Attacken zu kontern)
Choushitai	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
Doppo Choushitsu	T+D, dann D

Hachimon Kaida	PP
Toushin Soutai	P+G
Youshi Senrin	↓↘P+K
Daiden Housui	→↓↘P+K
Bouken	P+K+G
Hougeki Unshin Soukoshou	P+K+G P+K ↘ ou P
Kaiko	→P+G (contre une attaque haute)
Katsumen Sentai	KKK
Katsumen Soutai	← KKK
Roulé-boulé arrière, kick moyen	KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas	↘ KKK
Gaimon Chouchuu	G P (contre une attaque haute)
Gaimon Chouchuu	G P (contre une attaque moyenne)
Souhakushu	G P (contre une attaque basse)
Choushitai	K (en même temps qu'un petit saut)
Doppo Choushitsu	K+G puis G

Hachimon Kaida	PP
Toushin Soutai	P+G
Youshi Senrin	P+K
Daiden Housui	P+K
Bouken	P+K+G
Hougeki Unshin Soukoshou	P+K P
Kaiko	P+G (contrarrestar ataques altos)
Katsumen Sentai	KKK
Katsumen Soutai	KKK
Rodar hacia atrás, patada al medio	KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	KKK
Gaimon Chouchuu	G P (contrarrestar ataques altos)
Gaimon Chouchuu	G P (contrarrestar ataques medios)
Souhakushu	G P (contrarrestar ataques bajos)
Choushitai	K (simult. con salto pequeño)
Doppo Choushitsu	K+G luego G

Hachimon Kaida	PP
Toushin Soutai	P+G
Youshi Senrin	P+K
Daiden Housui	P+K
Bouken	P+K+G
Hougeki Unshin Soukoshou	P+K+G P+K o P
Kaiko	P+G (contrattacca gli attacchi alti)
Katsumen Sentai	KKK
Katsumen Soutai	KKK
Rotazione all'indietro, calcio medio	KKK
Rotazione all'indietro, calcio basso	KKK
Gaimon Chouchuu	G P (contrattacca gli attacchi alti)
Gaimon Chouchuu	G P (contrattacca gli attacchi medi)
Souhakushu	G P (contrattacca gli attacchi bassi)
Choushitai	K (finta con piccolo salto)
Doppo Choushitsu	K+G poi G

Hachimon Kaida	KK
Toushin Soutai	K+G
Youshi Senrin	K+S
Daiden Housui	K+S
Bouken	K+S+G
Hougeki Unshin Soukoshou	K+S+G K+S eller K
Kaiko	K+G (kontring mot hög attack)
Katsumen Sentai	SSS
Katsumen Soutai	SSS
Baklängesrullning, mellanhög spark	SSS
Baklängesrullning, låg spark	SSS
Gaimon Chouchuu	G K (kontring mot hög attack)
Gaimon Chouchuu	G K (kontring mot mellanhög attack)
Souhakushu	G K (kontring mot låga attacker)
Choushitai	S (samtidigt med litet hopp)
Doppo Choushitsu	S+G, därefter G

Hachimon-kaida	PP
Toushin-soutai	P + G
Youshi-senrin	P + K
Daiden-housui	P + K
Bou-ken	P + K + G
Hougeki-unshin soukoshou	P + K + G P + K of P
Kaiko	P + G (om hoge aanvallen tegen te gaan)
Katsumen-sentai	KKK
Katsumen-soutai	KKK
Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop	KKK
Rolbeweging naar achteren, lage schop	KKK
Gaimon-chouchuu	G P (om hoge aanvallen tegen te gaan)
Gaimon-chouchuu	G P (om middelhoge aanvallen tegen te gaan)
Souha-kushu	G P (om lage aanvallen tegen te gaan)
Choushitai	K (gelijktijdig met kleine sprong)
Doppo-choushitsu	K + G, onmiddellijk gevolgd door G

PAI

NAME: Pai Chan
COUNTRY: Hong Kong
BIRTHDAY: 5/17/75
SEX: Female
JOB: Action star
BLOOD TYPE: O
HOBBY: Dancing

Even though Pai is Lau's daughter, there is little love between the two--while Lau pursued his obsessive search for perfection, Pai's mother toiled so hard to support the family that she died of overwork. Pai never forgave Lau for her mother's death, and swore she would someday beat Lau at his own game. Though she didn't have what it took to defeat him in the last tournament, this time she's armed with a few new techniques that just might knock Lau out of the champion's position. And with Lau out of the way, the others should fall like dominoes.

PAI

NAME: Pai Chan
LAND: Hong Kong
GEBURTSDATUM: 5/17/75
GESCHLECHT: weiblich
BERUF: Action-Filmstar
BLUTGRUPPE: O
HOBBY: Tanzen

Obwohl Pai Laus Tochter ist, empfinden die beiden wenig Liebe füreinander--während Lau seiner zwanghaften Suche nach Perfektion nachging, mußte sich Pais Mutter so schwer ab, den Unterhalt für die Familie zu verdienen, daß sie an Überarbeitung starb. Pai hat Lau den Tod ihrer Mutter nie verziehen und schwor, daß sie Lau eines Tages mit seinen eigenen Waffen schlagen würde. Im letzten Turnier hatte sie noch nicht das Zeug dazu, ihn zu schlagen. Aber diesmal verfügt sie über ein paar neue Techniken, mit deren Hilfe sie Lau von der Position des Champions verdrängen könnte. Und wenn Lau erst einmal aus dem Weg geräumt ist, werden die anderen wie Dominosteine umfallen.

PAI

NOM: Pai Chan
PAYS: Hong Kong
NEE LE: 17/5/1975
SEXE: Féminin
TRAVAIL: Star de films d'action
GROUPE SANGUIN: O
PASSION: Danse

Pai n'aime pas Lau Chan bien qu'elle soit sa fille car elle le tient pour responsable de la mort de sa mère. Tandis que Lau Chan poursuivait sa quête de la perfection, la mère de Pai s'est épuisée à la tâche pour nourrir sa famille. Pai s'est jurée de le battre un jour à son propre jeu. Au dernier tournoi, elle n'avait pas encore les capacités suffisantes pour y parvenir. Depuis, elle a appris de nouvelles techniques qui lui permettront, elle en est sûre, de ravir à Lau la place de champion. Et une fois Lau battu, tous ses adversaires devraient tomber comme des dominos.

PAI

NOMBRE Pai Chan
PAIS Hong Kong (China)
CUMPLEAÑOS: 17/5/1975
SEXO: Femenino
OCUPACIÓN: Estrella de acción
T PO DE SANGRE O
AFICIÓN: Baile

A pesar de que Pai es la hija de Lau, existe muy poco amor entre ellos – mientras Lau se dedicaba a su obsesiva búsqueda de la perfección, la madre de Pai trabajaba tan agotadoramente para sacar la familia adelante que murió de exceso de trabajo. Pai no perdonó nunca a Lau por la muerte de su madre, y juró que algún día llegaría a vencer a Lau en su propio juego. A pesar de que en el último torneo le faltó lo que había que tener para vencerlo, esta vez viene armada con unas cuantas técnicas nuevas con las que parece que va a desbancar a Lau de la posición de campeón. Y con Lau fuera de escena, los demás deberán caer como fichas de dominó.

PAI

NOME Pai Chan
NAZIONE Hong Kong
DATA DI NASCITA 17/5/75
SESSO Femmina
OCCUPAZIONE Attrice di film d'azione
GRUPPO SANGUIGNO O
HOBBY Ballo

Anche se Pai è la figlia di Lau, c'è poco amore fra i due mentre Lau proseguì la sua ossessiva ricerca della perfezione, la madre di Pai sgobbò così duramente per mantenere la famiglia che morì per il lavoro eccessivo. Pai non perdonò mai Lau per la morte di sua madre e giurò che un giorno avrebbe battuto Lau nel suo gioco. Benché non avesse avuto ciò che serviva per sconfiggerlo nell'ultimo torneo, questa volta è armata di alcune tecniche nuove che potrebbero proprio eliminare Lau dalla posizione di campione. E con Lau fuori combattimento, gli altri dovrebbero cadere come le tessere del domino.

PAI

NAMN: Pai Chan
LAND: Hong Kong
FÖDELSEDATUM 17 maj 1975
KÖN: Kvinna
YRKE: Action-filmstjärna
BLODGRUPP O
HOBBY Dans

Trots att Pai är Laus dotter råder det ingen större kärlek mellan de två – medan Lau kyrkskalligt strävade efter perfekt teknik blev Pais mor tvungen att sätta så hårt för att försörja familjen att hon jobbade ihjäl sig. Pai har aldrig förlåtit Lau för sin mors död och svor att hon en vacker dag skulle besegra Lau på hans eget område. Hon var inte riktigt tillräckligt bra för att besegra honom i den förra turneringen, men den här gången har hon ett par nya tricks i bagaget som kanske skulle kunna knuffa bort Lau från mästartronen. Och om bara Lau är ur vägen borde de andra falla som käglor.

PAI

NAAM Pai Chan
LAND Hongkong
GEBOORTEDATUM 17 mei 1975
GESLACHT vrouw
BEROEP actie-ster
BLOEDGROEP O
HOBBY dansen

Pai mag dan wel een dochter van Lau zijn, maar er bestaat bitter weinig liefde tussen deze twee. Terwijl Lau als een bezetene zijn technieken probeerde te perfectioneren, moest de moeder van Pai zo hard werken om voor het gezin de kost te verdienen dat ze er uiteindelijk dood bij neerviel. Pai heeft haar vader nooit vergeven dat haar moeder door zijn schuld is overleden. Daarom heeft ze zich voorgenomen om Lau op zekere dag met een koekje van eigen deeg te verrassen. Op het laatste toernooi was ze nog niet goed genoeg om hem te verslaan, maar inmiddels beheerst ze een aantal nieuwe technieken waarmee ze Lau van zijn kampioenstitel kan beroven. En wanneer Lau eenmaal uit de weg is geruimd, is de kans groot dat ook de anderen als dominostenentjes zullen vallen.

ATTACKS

Chuuken	P
Souchuuken	← P
[illegible]	K
Sensaitai	→ K
Senchuutai	K
Rai'in Shouda	↘ P (vs. fallen opponent)
Enshuu Raigeki	P (vs. fallen opponent)
Enshuu Kouraigeki	↑P (vs. fallen opponent)
Hi'en Toukyaku	↑K (rising into big jump)
Hishitai	↑K (before landing, big jump)
Hi'en Tankyaku	← K
Senchuuken	↓ P
Sokuchuukyaku	↓ K
Taitou Risenkyaku	K (while standing up)
Haitenkyaku	↘ K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATTACKEN

Chuuken	S
Souchuuken	S
[illegible]	T
[illegible]	↘ T
[illegible]	↓ T
Rai'in Shouda	↘ S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Enshuu Raigeki	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Enshuu Kouraigeki	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hi'en Toukyaku	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Hishitai	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Hi'en Tankyaku	← T
Senchuuken	S
Sokuchuukyaku	↓ T
Taitou Risenkyaku	T (beim Aufstehen)
Haitenkyaku	↘ T
Senpuuga	T+D
Ensenshuu	T+D
Renken Senpuuga	S, T+D

ATTAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	← P
Koushuutai	K
Sensaitai	→ K
[illegible]	↓ K
Rai'in Shouda	↘ P (contre un adversaire à terre)
Enshuu Raigeki	P (contre un adversaire à terre)
Enshuu Kouraigeki	↑P (contre un adversaire à terre)
Hi'en Toukyaku	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Hishitai	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Hi'en Tankyaku	← K
Senchuuken	↓ P
Sokuchuukyaku	↓ K
Taitou Risenkyaku	K (en se levant)
Haitenkyaku	↘ K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	↓ K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATAQUES	
Chuuken	P
Souchuuken	↘P
Koushuutai	K
Sensaitai	↘K
Senchuutai	↘K
Rai'in Shouda	↘P (contra un contrario caído)
Enshuu Raigeki	↷P (contra un contrario caído)
Enshuu Kouraigeki	↑P (contra un contrario caído)
Hi'en Toukyaku	↑K (al elevarte en salto grande)
Hishitai	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Hi'en Tankyaku	↗K
Senchuuken	↘P
Sokuchuukyaku	↗K
Taitou Risenkyaku	K (estando en pie)
Haitenkyaku	↶K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	↷K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATTACCHI	
Chuuken	P
Souchuuken	↘P
Koushuutai	K
Sensaitai	↘K
Senchuutai	↘K
Rai'in Shouda	↘P (contro l'avversario a terra)
Enshuu Raigeki	↷P (contro l'avversario a terra)
Enshuu Kouraigeki	↑P (contro l'avversario a terra)
Hi'en Toukyaku	↑K (alzandosi con un grande salto)
Hishitai	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Hi'en Tankyaku	↗K
Senchuuken	↘P
Sokuchuukyaku	↗K
Taitou Risenkyaku	K (alzandosi in piedi)
Haitenkyaku	↶K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	↷K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATTACKER	
Chuuken	K
Souchuuken	↘K
Koushuutai	S
Sensaitai	↘S
Senchuutai	↘S
Rai'in Shouda	↘K (mot liggande motståndare)
Enshuu Raigeki	↷K (mot liggande motståndare)
Enshuu Kouraigeki	↑K (mot liggande motståndare)
Hi'en Toukyaku	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Hishitai	↑S (före landningen, jättehopp)
Hi'en Tankyaku	↗S
Senchuuken	↘K
Sokuchuukyaku	↗S
Taitou Risenkyaku	S (stående)
Haitenkyaku	↶S
Senpuuga	S+G
Ensenshuu	↷S+G
Renken Senpuuga	K, S+G

AANVALLEN	
Chuu-ken	P
Souchuu-ken	↘P
Koushuutai	K
Sensai-tai	↘K
Senchuu-tai	↘K
Rai'in-shouda	↘P (op gevallen tegenstander)
Enshuu-raigeki	↷P (op gevallen tegenstander)
Enshuu-kouraigeki	↑P (op gevallen tegenstander)
Hi'en-toukyaku	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hishitai	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Hi'en-tankyaku	↗K
Senchuu-ken	↘P
Soku-chuukyaku	↗K
Taitou-risenkyaku	K (wanneer je rechtop staat)
Haitenkyaku	↶K
Senpuuga	K + G
Ensenshuu	↷K + G
Renken-senpuuga	P, K + G

Renken Ensenshuu	P, ↘K+G
Renkentai	PK
Renshou	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshinkyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP K
Renkan Haitenkyaku	PPP K
Tenshin Soutou	P+G
Ensen Hairyuu	↖P, ↗P (counters punch)
Rasen Anshou	P (counters high kick)
[redacted]	KKK
Zensou Sentai	KKK.
Roll backward, middle kick	KKK
Roll backward, low kick	KKK
Hishitai	↑K (simul. w/ small jump)

Renken Ensenshuu	S, ← T+D
Renkentai	ST
Renshou	SS
Souken Senpuutai	SST
Raigekishou	SSS
Renkan Tenshinkyaku	SSST
Renkan Tenshin Soukyaku	SSS T
Renkan Haitenkyaku	SSS T
Tenshin Soutou	S+D
Ensen Hairyuu	S, S (um Schlag zu kontern)
Rasen Anshou	↑S (um hohen Tritt zu kontern)
Zensentai	TTT .
Zensou Sentai	TTT .
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	↑TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	↘TTT
Hishitai	T (gleichzeitig mit kleinem sprung)

Renken Ensenshuu	P, ↘K+G
[redacted]	PK
Renshou	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshinkyaku	[redacted]
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP K
Renkan Haitenkyaku	PPP K
Tenshin Soutou	P+G
Ensen Hairyuu	P, P (contre un coup de poing)
Rasen Anshou	P (contre un coup de pied haut)
[redacted]	KKK
Zensou Sentai	KKK.
Roulé-boulé arrière kick moyen	KKK
Roulé-boulé arrière kick bas	KKK
Hishitai	K (en même temps qu'un petit saut)

Renken Ensenshuu	P, ↓K+G
Renkentai	PK
Renshou	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshinkyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP ↓K
Renkan Hailenkyaku	PPP↓K
Tenshin Soutou	P+G
Ensen Hairyuu	←P, ↓P (contrarrestar puñatazo)
Rasen Anshou	←P(contrarrestar patada alta)
Zensentai	KKK.
Zensou Sentai	↓KKK
Rodar hacia atrás. patada al medio	↓ KKK
Rodar hacia atrás patada baja	↓KKK
Hishitai	↑K (simult con salto pequeño)

Renken Ensenshuu	P, ↓K+G
Renkentai	PK
Renshou	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshinkyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP K
Renkan Hailenkyaku	PPP↓K
Tenshin Soutou	P+G
Ensen Hairyuu	←P, ↓P (contrattacca il pugno)
Rasen Anshou	←P (contrattacca il calcio alto)
Zensentai	KKK.
Zensou Sentai	↓KKK
Rotazione a l'indietro. calcio medio	←KKK
Rotazione all indietro calcio basso	↓KKK
Hishitai	↑K (finta con piccolo salto)

Renken Ensenshuu	K, ↓S+G
Renkentai	KS
Renshou	KK
Souken Senpuutai	KKS
Raigekishou	KKK
Renkan Tenshinkyaku	KKKS
Renkan Tenshin Soukyaku	KKK S
Renkan Hailenkyaku	KKK↓S
Tenshin Soutou	K+G
Ensen Hairyuu	←K, ↓K (kontring mot slag)
Rasen Anshou	←K (kontring mot hög spark)
Zensentai	SSS
Zensou Sentai	↓SSS
Baklängesrullning, mellanhög spark	←SSS
Baklängesrullning, låg spark	↙SSS
Hishitai	↑S (samtidigt med litet hopp)

Renken-ensenshuu	P ↓K + G
Ren-kentai	PK
Renshou	PP
Souken-senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan-tenshin-kyaku	PPPK
Renkan-tenshin-soukyaku	PPP↓K
Renkan-haltenkyaku	PPP↓K
Tenshin-soutou	P + G
Ensen-hairyuu	←P, ↓P (om den slag legen te gaan)
Rasen-anshou	←P (om den hoge schop legen te gaan)
Zensentai	KKK
Zensou-sentai	↓KKK
Rolbeweging naar achteren middelhoge schop	←KKK
Rolbeweging naar achteren lage schop	↙KKK
Hishital	↑K (gelijktijdig met kleine sprong)

LAU

NAME Lau Chan
COUNTRY China
BIRTHDAY 10/2/40
SEX Male
JOB Cook
BLOOD TYPE B
HOBBY Chinese poetry

Lau strives for perfection in anything he does, whether it's working as a famous chef in China or acquiring the title of the most powerful fighter in the world. Though he was declared champion, Lau was far from satisfied with his performance, so after the first tournament, he headed for the mountains for an excruciating year-long regimen of training. He hopes that in the next tournament he'll be able to perform up to his own exacting standards.

LAU

NAME Lau Chan
LAND China
GEBURTSDATUM: 10/2/40
GESCHLECHT männlich
BERUF Koch
BLUTGRUPPE: B
HOBBY Chinesische Dichtung

Lau strebt in allem, was er tut, nach Perfektion, egal ob er als berühmter Kuchenchef in China arbeitet, oder den Titel des mächtigsten Kämpfers der Welt erringt. Obwohl er zum Champion ernannt wurde, war Lau bei weitem nicht mit seiner Leistung zufrieden. Deshalb begab er sich nach dem ersten Turnier in die Berge, wo er sich ein ganzes Jahr lang einem qualvollen Training unterzog. Er hofft, daß er im nächsten Turnier in der Lage sein wird, eine Leistung zu bringen, die seinen eigenen hohen Anforderungen gerecht wird.

LAU

NOM Lau Chan
PAYS Chine
NE LE 2/10/1940
SEXE Masculin
TRAVAIL Cuisinier
GROUPE SANGUIN B
PASSION Poésie chinoise

Lau est perfectionniste. Tout comme il cherche à être le plus grand cuisinier de Chine, il fait tout pour être le meilleur lutteur du monde. Bien qu'ayant remporté le dernier tournoi, Lau n'a pas été satisfait par ses performances. Après la compétition, il s'est retiré dans les montagnes et s'est astreint à un entraînement sévère tout au long de l'année. Il est sûr qu'à ce tournoi, il va pouvoir enfin atteindre le but qu'il s'est fixé.

LAU

NOMBRE: Lau Chan
PAÍS: China
CUMPLEAÑOS: 2/10/1940
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Cocinero
TIPO DE SANGRE: B
AFICIÓN: Poes a china

Lau se afana por alcanzar la perfección en todo lo que hace: ya sea trabajar como famoso jefe de cocina en China o adquirir el título de luchador más luerta del mundo. A pesar de que fuera declarado campeón, lejos estuvo de quedar satisfecho del papel que hizo de manera que después del primer torneo, se dirigió a las montañas para todo un largo año de agud simo régimen de entrenamiento. En el siguiente torneo espera poder actuar de acuerdo a las exigencias que se ha marcado

LAU

NOME: Lau Chan
NAZIONE: Cina
DATA DI NASCITA: 2/10/40
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Cuoco
GRUPPO SANGUIGNO: B
HOBBY: Poesia cinese

Lau lotta per la perfezione in qualsiasi cosa che fa, sia che lavori come un famoso chef in Cina o che consegua il titolo di lottatore più potente del mondo. Benché sia stato dichiarato campione, Lau non fu affatto soddisfatto della sua prestazione, perciò dopo il primo torneo si diresse verso le montagne per uno straziante regime di allenamento durato un anno. Egli spera che nel prossimo torneo possa esibirsi in modo tale da rispettare le proprie regole impegnative.

LAU

NAMN: Lau Chan
LAND: Kina
FÖDELSEDATUM: 2 oktober 1940
KÖN: Man
YRKE: Kock
BLODGRUPP: B
HOBBY: Kinesisk poesi

Lau är perfektionist i allt vad han gör, vare sig det gäller att jobba som berömd kock i Kina eller att erövra titeln som världens bäste slagskämpe. Lau vann visserligen den första tumeringen, men han var långt ifrån nöjd med sin egen insats, så efter tumeringen begav han sig upp bland bergen för ett stenhårt träningsår. I nästa tumering hoppas han att han kan leva upp till sina egna högt ställda förväntningar

LAU

NAAM: Lau Chan
LAND: China
GEBOORTEDATUM: 2 oktober 1940
GESLACHT: man
BEROEP: kok
BLOEDGROEP: B
HOBBY: Chinese poëzie

Lau is een echte perfectionist. Zo is hij niet alleen een befaamd kok in China geworden, maar ook wereldkampioen vechten. Hoewel Lau die titel behaalde, was hij helemaal niet tevreden over zijn eigen prestaties. Daarom trok hij na het eerste toernooi de bergen in om een jaar lang bikkelhard te trainen. Nu hoopt hij dat hij op het volgende toernooi aan zijn eigen hoge eisen zal kunnen voldoen

ATTACKS

Chuuken	P
Souchuuken	P
Katsumentai	K
Sensaitai	K
Senchuutai	■
Kosou Raishuu	P (vs. fallen opponent)
Kosou Renshuu	↑P (vs. fallen opponent)
Toushuugeki	K (vs. fallen opponent)
Hishuutai	↑K (rising into big jump)
Toukuu Senjinkyaku	↑K (before landing, big jump)
Hishitai	K (simul. w/ small jump)
Chuugeki	■
Shakashou	■
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	P
Taitou Risenkyaku	K (while standing up)
Kokyaku Haiten	K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	K+G

ATTACKEN

Chuuken	S
Souchuuken	↘S
Katsumentai	T
Sensaitai	↓T
Senchuutai	↓T
Kosou Raishuu	↓S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Kosou Renshuu	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Toushuugeki	T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hishuutai	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Toukuu Senjinkyaku	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Hishitai	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
Chuugeki	S
Shakashou	↘S
Shajoushou	↘S
Junpo Chuushou	↘ S
Taitou Risenkyaku	T (beim Aufstehen)
Kokyaku Haiten	↑T
Senpuuga	T+D
Ensenshuu	↓T+D

ATTAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	P
Katsumentai	K
Sensaita.	K
Senchuutai	K
Kosou Raishuu	P (contre un adversaire à terre)
Kosou Renshuu	↑P (contre un adversaire à terre)
Toushuugek.	K (contre un adversaire à terre)
Hishuuta.	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Toukuu Senjinkyaku	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Hishitai	K (en même temps qu'un petit saut)
Chuugeku	■
Shakashou	■
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	P
Taitou Risenkyaku	K (en se levant)
Kokyaku Haiten	K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	K+G

ATAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	P
Katsumentai	K
Sensaita	K
Senchuutai	K
Kosou Raishuu	P (contra un contrario caído)
Kosou Renshuu	↑P (contra un contrario caído)
Toushuugeki	K (contra un contrario caído)
Hishuutai	↑K (al elevarte en salto grande)
Toukuu Senjinkyaku	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Hishitai	K (simult. con salto pequeño)
Chuugeki	P
Shakashou	[redacted]
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	[redacted]
Taitou Risenkyaku	K (estando en pie)
Kokyaku Haiten	K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	K+G

ATTACCHI

Chuuken	P
Souchuuken	P
Katsumentai	K
Sensaitai	K
Senchuutai	K
Kosou Raishuu	P (contro l'avversario a terra)
Kosou Renshuu	↑P (contro l'avversario a terra)
Toushuugeki	K (contro l'avversario a terra)
Hishuutai	↑K (alzandosi con un grande salto)
Toukuu Senjinkyaku	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Hishitai	K (finta con piccolo salto)
Chuugeki	P
Shakashou	P
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	P
Taitou Risenkyaku	K (alzandosi in piedi)
Kokyaku Haiten	K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	K+G

ATTACKER

Chuuken	K
Souchuuken	K
[redacted]	S
Sensaitai	S
[redacted]	S
Kosou Raishuu	K (mot liggande motståndare)
Kosou Renshuu	↑K (mot liggande motståndare)
Toushuugeki	S (mot liggande motståndare)
Hishuutai	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Toukuu Senjinkyaku	↑S (före landningen, jättehopp)
Hishitai	S (samtidigt med litet hopp)
Chuugeki	K
Shakashou	K
Shajoushou	↘K
Junpo Chuushou	K
Taitou Risenkyaku	S (stående)
Kokyaku Haiten	S
Senpuuga	S+G
Ensenshuu	S+G

AANVALLEN

Chuu-ken	P
Souchuu-ken	P
Katsumentai	K
Sensai-tai	K
Senchuu-tai	[redacted]
Kosou-raishuu	P (op gevallen tegenstander)
Kosou-renshuu	↑P (op gevallen tegenstander)
Toushuugeki	K (op gevallen tegenstander)
Hishuutai	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Toukuu-senjinkyaku	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Hishitai	K (gelijktijdig met kleine sprong)
Chuugeki	P
Shakashou	P
Shajoushou	↘P
Junpo-chuushou	P
Taitou-risenkyaku	K (wanneer je rechtop staat)
Kokyaku-haiten	K
Senpuuga	K + G
Ensenshuu	K + G

Renken Senpuuga	P, K+G
Renken Ensenshuu	P, K+G
Renkentai	PK
Renshou A	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshin Kyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP K
Renkan Haitenkyaku	PPP K
Renshou B	PP
Renshou Senpuutai	PPK
Renkanshou	PPP
Chisoutai	K
Kensha Touraku	P+G
Zensentai	KKK
Zensou Sentai	KKK
Roll backward, middle kick	KKK
Roll backward, low kick	KKK
Rekka Kosenkyaku	K (simul. w/ small jump)

Renken Senpuuga	S, T+D
Renken Ensenshuu	S, T+D
Renkentai	ST
Renshou A	SS
Souken Senpuutai	SST
Raigekishou	SSS
Renkan Tenshin Kyaku	SSST
Renkan Tenshin Soukyaku	SSS T
Renkan Haitenkyaku	SSS T
Renshou B	SS
Renshou Senpuutai	SST
Renkanshou	SSS
Chisouta.	T
Kensha Touraku	S+D
Zensentai	TTT
Zensou Senta.	TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	TTT
Rekka Kosenkyaku	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)

Renken Senpuuga	P, K+G
Renken Ensenshuu	P, K+G
Renkentai	PK
Renshou A	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshin Kyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP K
Renkan Haitenkyaku	PPP K
Renshou B	PP
Renshou Senpuutai	PPK
Renkanshou	PPP
Chisoutai	K
Kensha Touraku	P+G
Zensentai	KKK
Zensou Sentai	KKK
Roulé-boulé arrière, kick moyen	KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas	KKK
Rekka Kosenkyaku	K (en même temps qu'un petit saut)

Renkan Senpuuga	P, K+G
Renkan Ensenshuu	P, K+G
Renkentai	PK
Renshou A	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshin Kyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP K
Renkan Haitenkyaku	PPP K
Renshou B	PP
Renshou Senpuutai	PPK
Renkanshou	PPP
Chisoutai	K
Kensha Touraku	P+G
Zensentai	KKK
Zensou Sentai	KKK
Rodar hacia atrás, patada al medio	KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	KKK
Rekka Kosenkyaku	K (almult. con salto pequeño)

Renken Senpuuga	P, K+G
Renken Ensenshuu	P, K+G
Renkentai	PK
Renshou A	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshin Kyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP K
Renkan Haitenkyaku	PPP K
Renshou B	PP
Renshou Senpuutai	PPK
Renkanshou	PPP
Chisoutai	K
Kensha Touraku	P+G
Zensentai	KKK
Zensou Sentai	KKK
Rotazione all'indietro, calcio medio	KKK
Rotazione all'indietro, calcio basso	KKK
Rekka Kosenkyaku	K (finta con piccolo salto)

Renken Senpuuga	K, S+G
Renken Ensenshuu	K, S+G
Renkentai	KS
Renshou A	KK
Souken Senpuutai	KKS
Raigekishou	KKK
Renkan Tenshin Kyaku	KKKS
Renkan Tenshin Soukyaku	KKK S
Renkan Haitenkyaku	KKK S
Renshou B	KK
Renshou Senpuutai	KKS
Renkanshou	KKK
Chisoutai	S
Kensha Touraku	K+G
Zensentai	SSS
Zensou Sentai	SSS
Baklängesrullning, mellanhög spark	SSS
Baklängesrullning, låg spark	SSS
Rekka Kosenkyaku	S (samtidigt med litet hopp)

Renken-senpuuga	P, K + G
Renken-ensenshuu	P, K + G
Renken-tai	PK
Renshou A	PP
Souken-senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan-tenshin-kyaku	PPPK
Renkan-tenshin-soukyaku	PPP K
Renkan-haitenkyaku	PPP K
Renshou B	PP
Renshou-senpuutai	PPK
Renkanshou	PPP
Chisoutai	K
Kensha-touraku	P + G
Zensentai	KKK
Zensou-sentai	KKK
Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop	KKK
Rolbeweging naar achteren, lage schop	KKK
Rekka-kosenkyaku	K (gelijktijdig met kleine sprong)

WOLF

NAME: Wolf Hawkfield
COUNTRY: Canada
BIRTHDAY: 2/8/1966
SEX: Male
JOB: Wrestler
BLOOD TYPE: O
HOBBY: Karaoke

Wolf was a lumberjack until he was discovered by a scout and encouraged to take up pro wrestling. It wasn't long before he became invincible in the sport. He entered the first tournament in order to find an opponent skilled enough to call a rival. It wasn't long before Akira gave him exactly what he was looking for, and the two set up an intense competition. At the end of the first tournament, both swore they would battle again. Now that chance has arrived, and Wolf has his eye on the championship.

WOLF

NAME: Wolf Hawkfield
LAND: Kanada
GEBURTSDATUM: 2/8/66
GESCHLECHT: männlich
BERUF: Catcher
BLUTGRUPPE: O
HOBBY: Karaoke

Wolf arbeitete als Holzfäller, bis er von einem Talentsucher entdeckt und ermutigt wurde, das Catchen zu erlernen. Schon nach kurzer Zeit war er in diesem Sport unbesiegbar. Er nahm am Weltkampfturnier teil, um einen Gegner zu finden, der ihm an Fertigkeit ebenbürtig war. Bald fand er in Akira genau den Gegner, den er gesucht hatte, und die beiden traten in einen freundschaftlichen, aber heftigen Wettstreit miteinander. Am Ende des ersten Turniers schworen beide, wieder gegeneinander zu kämpfen. Nun ist diese Gelegenheit da, und Wolf hat die Meisterschaft ins Auge gefaßt.

WOLF

NOM: Wolf Hawkfield
PAYS: Canada
NE LE: 8/2/1966
SEXE: Masculin
TRAVAIL: Lutteur professionnel
GROUPE SANGUIN: O
PASSION: Karaoké

Wolf était bûcheron jusqu'à ce qu'un recruteur de talents le découvre et l'encourage à s'engager dans la lutte professionnelle. En peu de temps, Wolf devient invincible... se présente au premier World Fighting Tournament afin de trouver un adversaire digne de lui. Il le trouve en la personne d'Akira, et les deux lutteurs deviennent des rivaux acharnés. À la fin du premier tournoi, tous les deux se jurent de se combattre à nouveau. Voici venu le grand jour et Wolf a l'œil sur le titre de champion.

WOLF

NOMBRE: Wolf Hawkfield
PAIS: Canadá
CUMPLEAÑOS: 8/2/1966
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Lucha libre
TIPO DE SANGRE: O
AFICIÓN: Karaoke

Wolf fue señador hasta ser descubierto por un cazatalentos que lo animó a que se dedicase a la lucha libre profesional. No le llevó mucho tiempo hacerse invencible en el deporte. Participó en el primer torneo con la idea de buscar un contrario a, que por sus habilidades pudiera considerar rival suyo. Pronto se dio cuenta de que Akira era exactamente lo que estaba buscando, y los dos crearon una intensa competición. Al finalizar el primer torneo, ambos juraron volver a enfrentarse. Ahora les ha llegado esa oportunidad, y Wolf tiene la vista puesta en el campeonato

WOLF

NOME: Wolf Hawkfield
NAZIONE: Canada
DATA DI NASCITA: 8/2/1966
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Lottatore
GRUPPO SANGUIGNO: O
HOBBY: Karaoke

Wolf era un tagliaiegna finché fu scoperto da uno scopritore di giovani promesse e fu incoraggiato a dedicarsi alla lotta professionale. Non passò molto tempo che egli divenlò invincibile in questo sport. Si iscrisse al primo torneo per trovare un avversario abbastanza esperto da potarlo chiamare rivale. Non passò molto tempo che Akira gli concesse esattamente ciò che stava cercando e i due disputarono una violenta competizione. Alla fine del primo torneo entrambi giurarono che avrebbero di nuovo lottato. Ora è giunta l'occasione e Wolf ha messo gli occhi sul campionato

WOLF

NAMN: Wolf Hawkfield
LAND: Kanada
FÖDELSEDATUM: 8 februari 1966
KÖN: Man
YRKE: Brottare
BLODGRUPP: O
HOBBY: Karaoke

Wolf var timmerhuggare tills han blev upptäckt av en talangscout och uppmuntrades att börja med proffsbrottning. Det tog inte lång tid innan han blev helt oövervinnerlig inom den sporten, så därför anmälde han sig till den första turneringen för att hitta en motståndare som var tillräckligt skicklig för att vara värd att kalla rival. Strax upptäckte han att Akira var precis vad han hade letat efter och de två började en intensiv kamp. Efter den första turneringen svor båda två att de skulle mötas och fajtas igen. Nu har den chansen kommit och Wolf har siktet inställt på mästerskapet

WOLF

NAAM: Wolf Hawkfield
LAND: Canada
GEBOORTEDATUM: 8 februari 1966
GESLACHT: man
BEROEP: worstelaar
BLOEDGROEP: O
HOBBY: karaoke

Wolf was werkzaam als houthakker toen hij door een padvinder werd ontdekt. Deze moedigde hem aan om beroepsworstelaar te worden. Het duurde niet lang of Wolf werd onoverwinnelijk in deze sport. Hij meldde zich aan voor het eerste toernooi, in de hoop een tegenstander te vinden die bedreven genoeg was om als rivaal beschouwd te kunnen worden. Niet lang daarna vond hij in Akira precies diegene naar wie hij op zoek was. Ze begonnen aan een vriendschappelijke, maar intense competitie. Na afloop van het eerste toernooi beloofden ze elkaar dat ze ook bij een volgend toernooi weer van de partij zouden zijn. Die kans is nu gekomen en Wolf wil alles op alles zetten om kampioen te worden.

ATTACKS

Straight Hammer	P
Low Hammer	↘ P
High Kick	K
Low Smash	↘ K
Face Lift Kick	↗ K
Elbow Drop	P (vs. fallen opponent)
Elbow	↘ P (vs. fallen opponent)
High Elbow	↑P (vs. fallen opponent)
Rising Toe	↑K (rising into big jump)
Heel Crush	↑K (before landing, big jump)
Sonic Upper	↗ P
Vertical Upper	↘↗P
Body Blow	↘ ■
Shoulder Attack	↗P
Knee Blast	↗K
Low Drop Kick	↘ K
Rolling-saw Butt	↘K+G

ATTACKEN

Gerader Hammer	S
Tiefer Hammer	↘ S
Hoher Tritt	T
Tiefer Schmetterer	↘ T
Face-Lift-Tritt	↗ T
Ellbogenfall	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Ellbogen	↘ S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hoher Ellbogen	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Aufwärtszehe	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersenbrecher	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Überschall-Aufwärtshaken	↗ S
Vertikaler Aufwärtshaken	↘↗S
Körperstoß	↘ S
Schulter-Attacke	↗S
Kneknall	T
Tiefer Falltritt	↘T
Kettensägenstoß	T+D

ATTAQUES

Marteau direct	P
Marteau bas	↘ P
Kick haut	K
Smash bas	↘ K
Kick lifting	↗ K
Coude tombant	P (contre un adversaire à terre)
Coup de coude	↘ P (contre un adversaire à terre)
Coup de coude haut	↑P (contre un adversaire à terre)
Orteil montant	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Talon écraseur	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Upper supersonique	↗ ■
Upper vertical	↘↗P
Coup de corps	↗ P
Attaque d'épaule	↗P
Genou foudroyant	↗K
Kick tombant bas	↘ K
Coup de scie roulant	K+G

ATAQUES

Martillo directo	P
Martillo bajo	↓ P
Patada alta	K
Choque bajo	↓ K
Patada elevada a la cara	↗ K
Caída con codo	↗ P (contra un contrario caído)
Codazo	← P (contra un contrario caído)
Codazo alto	↑P (contra un contrario caído)
Puntapié elevado	↑K (al elevarte en salto grande)
Choque con talón	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Gancho sónico	↘ P
Gancho vertical	↘P
Golpe duro	↘P
Ataque con hombros	→ P
[illegible]	K
Patada de caída baja	↗ K
Cabezazo de sierra rodante	↘K+G

ATTACCHI

[illegible]	P
[illegible]	↓ P
[illegible]	K
Schiacciata bassa	↓K
Calcio con lifting	↖ K
Caduta con gomitata	↙ P (contro l'avversario a terra)
[illegible]	← P (contro l'avversario a terra)
[illegible]	↑P (contro l'avversario a terra)
Punta del piede in elevazione	↑K (alzandosi con un grande salto)
Schiacciamento con tallone	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Montante supersonico	↗ P
Montante verticale	↘P
Colpo con il corpo	↘P
Attacco di spalla	→ ↘P
Forte ginocchiata	↘K
Calcio basso con caduta	↓ ↗K
Colpo di sega girevole	↘K+G

ATTACKER

Rak hammare	K
Låg hammare	↓ K
Hög spark	S
Låg krossare	↓S
Ansiktslyftarspark	↓ S
Fallande armbåge	↓ K (mot liggande motståndare)
Armbåge	K (mot liggande motståndare)
Hög armbåge	↑K (mot liggande motståndare)
Stigande tå	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Hälkrossare	↑S (före landningen, jättehopp)
Ljudbangsuppercut	↑ K
Lodrät uppercut	↘K
Kroppstackling	→K
Axelattack	→ K
Knäsmäll	→S
Låg droppspark	→ S
Cirkelsågsskott	→S+G

AANVALLEN

Rechte hamergreep	P
Lage hamergreep	↓ P
Hoge schop	K
Lage stoot	↓ K
Facelift-schop	↗ K
Neergaande elleboog	↘ P (op gevallen tegenstander)
Elleboog	→ P (op gevallen tegenstander)
Hoge elleboog	↑P (op gevallen tegenstander)
Stijgende teengreep	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielverpletteraar	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Sonische uppercut	↑ P
Verticale uppercut	↘P
Lichaamsslag	→ P
Schouderaanval	→ ↘P
Knie-aanval	→ K
Lage neergaande schop	→ ↘K
Rolzaagstoot	↗ K + G

Hammer Kick	PK
Jab Straight	PP
One-two Upper	PPP
Brain Buster	P+G
Giant Swing	P
Tiger Driver	P+K+G
Rolling Clear	KKK
Low Clear	KKK
Roll backward middle kick	KKK
Roll backward low kick	KKK
Toe Crush	K (simul. w/ small jump)

Hammertritt	ST
Jab & Gerade	SS
Eins-Zwei-Aufwärtshaken	SSS
Gehirnbrecher	S+D
Riesenschwinger	S
Tigertreiber	S+T+D
Rollender Abräumer	TTT
Tiefer Abräumer	TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	TTT
Zehenbrecher	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)

Kick marteau	PK
Jab direct	PP
Upper un-deux	PPP
Brain Buster	P+G
Swing géant	P
Mandrin du tigre	P+K+G
Parade roulée	KKK
Parade basse	KKK
Roulé-boulé arrière, kick moyen	KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas	KKK
Orteil écraseur	K (en même temps qu'un petit saut)

Patada de martillo	PK
Gancho directo	PP
Gancho uno-dos	PPP
Estruja sesos	P+G
Giro gigante	P
Domatigres	P+K+G
Despejar rodando	KKK
Despejar bajo	KKK..
Rodar hacia atrás, patada al medio	KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	KKK
Puntapié	K (simult. con salto pequeño)

Calcio martello	PK
Diritto con sinistro	PP
Uno-due montante	PPP
Spaccacervello	P+G
Colpo rotatorio gigante	P
Driver della tigre	P+K+G
Superamento con rotazione	KKK
Superamento basso	KKK.
Rotazione all'indietro, calcio medio	KKK
Rotazione all'indiatro, calcio basso	KKK
Schiacciamento con punta del piede	K (finta con piccolo salto)

Hammarspark	KS
Jabb & rakt slag	KK
Ett två uppercut	KKK
Hjärnmosare	K+G
Jättesving	K
Tigerhugg	K+S+G
Fricullning	SSS...
Låg fricullning	SSS.
Baklängesrullning, mellanhög spark	SSS
Baklängesrullning, låg spark	SSS
Tåkrossare	S (samtidigt med litet hopp)

Hamerschop	PK
Stoot en recht vooruit aanvallen	
Eén-twee uppercut	PPP
Hersen-verpletteraar	P + G
Reuzenzwaai	P
Tijgerdrijver	P + K + G
Rollende opruimer	KKK
Lage opruimer	KKK.
Rolbeweging naar achteren middelhoge schop	
Rolbeweging naar achteren lage schop	KKK
Teenverpletteraar	K (gelijktijdig met kleine sprong)

JEFFRY

NAME Jeffry McWild
COUNTRY Australia
BIRTHDAY 2/20/1957
SEX Male
JOB Fisherman
BLOOD TYPE A
HOBBY Reggae music

Jeffry uses the prize money from his fighting tournaments to maintain a fishing boat, his chief source of livelihood. All his life he has sought one trophy above others, the legendary, man-eating "Satan Shark." His last battle with the shark was the most ferocious yet, but the shark escaped, leaving nothing of Jeffry's boat but splinters. So Jeffry polished up his fighting techniques and is stepping into the ring again. If he wins this time, he can buy a new boat and get rid of his nemesis once and for all.

JEFFRY

NAME Jeffry McWild
LAND Australien
GEBURTSDATUM 2/20/57
GESCHLECHT männlich
BERUF Fischer
BLUTGRUPPE A
HOBBY Reggae-Musik

Jeffry benutzt das bei seinen Kampfturnieren gewonnene Preisgeld zum Unterhalt eines Fischkutters, seiner Hauptennahmequelle. Sein ganzes Leben lang war er auf der Jagd nach einer Trophäe, die ihm mehr bedeutet als alle anderen, dem legendären, menschenfressenden "Satans-Hai." Sein letzter Kampf mit dem Hai war bislang der heftigste, aber der Hai entkam, nachdem er Jeffrys Boot in einen Trümmerhaufen verwandelt hatte. Also polierte Jeffry seine Kampftechniken auf, um wieder in den Ring zu treten. Sollte er dieses Mal gewinnen, kann er ein neues Boot kaufen und seinen Erzfeind ein für alle Male loswerden.

JEFFRY

NOM Jeffry McWild
PAYS Australie
NE LE 20/2/1957
SEXE Masculin
TRAVAIL Pêcheur
GROUPE SANGUIN A
PASSION Musique Reggae

Jeffry consacre tout l'argent de ses tournois à l'entretien de son bateau de pêche, son gagne-pain. En mer, son pire ennemi est le légendaire "Requin de Satan", le squale mangeur d'hommes. Son dernier combat avec le requin a été catastrophique. Le poisson carnivore non seulement lui a échappé, mais il a réduit son bateau en échardes. Depuis, Jeffry a dû reprendre l'entraînement afin de perfectionner ses techniques. Il doit à tout prix remporter le tournoi pour acheter un nouveau bateau et se débarrasser une fois pour toutes de ce maudit squale.

JEFFRY

NOMBRE: Jeffry McWild
PAIS: Australia
CUMPLEAÑOS: 20/2/1957
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Pescador
TIPO DE SANGRE: A
AFICIÓN: Música Reggae

Jeffry emplea sus premios en metálico de los torneos de lucha para mantener el barco de pesca, su principal fuente de ingresos. Toda su vida ha ambicionado un premio más que ningún otro: el legendario "Tiburón Satán". Su última batalla contra el tiburón fue la más encarnizada de todas, pero el tiburón se escapó, dejándole el barco hecho astillas como único recuerdo. Así que Jeffry puso sus técnicas de lucha y va a saltar al cuadrilátero de nuevo. Si gana esta vez, podrá comprar un barco nuevo y hacer justicia de una vez por todas.

JEFFRY

NOME: Jeffry McWild
NAZIONE: Australia
DATA DI NASCITA: 20/2/1957
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Pescatore
GRUPPO SANGUIGNO: A
HOBBY: Musica reggae

Jeffry usa il montepremi dei suoi tornei di lotta per mantenere un peschereccio, la sua maggiore fonte di vita. Per tutta la sua vita ha cercato di ottenere un trofeo soprattutto: il leggendario, antropofago "Squalo di Satana". Il suo ultimo combattimento con lo squalo fu anche il più feroce, ma lo squalo scappò, non lasciando nulla della barca di Jeffry, se non schegge di legno. Perciò Jeffry ha perfezionato le sue tecniche di combattimento e sta di nuovo entrando sul ring. Se vince questa volta, può comprare una barca nuova e sbarazzarsi del suo castigo una volta per tutte.

JEFFRY

NAMN: Jeffry McWild
LAND: Australien
FÖDELSEDATUM: 20 februari 1957
KÖN: Man
YRKE: Fiskare
BLODGRUPP: A
HOBBY: Reggae-musik

Jeffry använder prispengarna från kampturneringarna till att hålla en fiskebåt, som är hans huvudsakliga inkomstkälla. I hela sitt liv har han varit på jakt efter en trofé över alla andra, den legendariska människoätande "Satanshajen". Hans senaste batalj med hajen var den grymmaste hittills, men hajen lyckades smita och det blev bara splitror kvar av Jeffrys båt. Så Jeffry fick putsa upp sin stridsteknik och kliva in i ringen igen. Om han vinner den här gången kan han köpa en ny båt och göra sig kvitt sin gamla ärkefiende en gång för alla.

JEFFRY

NAAM: Jeffry McWild
LAND: Australië
GEBOORTEDATUM: 20 februari 1957
GESLACHT: man
BEROEP: visser
BLOEDGROEP: A
HOBBY: reggae-muziek

Het geld dat Jeffry met zijn gevechtstoernooien wint, gebruikt hij voor het onderhouden van de vissersboot waarmee hij hoofdzakelijk de kost verdient. Zijn hele leven lang heeft hij, gedroomd van één trofee die voor hem boven alles gaat: de legendarische mensetende "Duivelshaai". Zijn laatste gevecht met de haai was het meest angstaanjagende gevecht tot nog toe, maar de haai wist te ontsnappen en liet van de boot van Jeffry niet veel meer over dan een paar splinters. Daarom heeft Jeffry zijn gevechtstechnieken flink opgeschroefd zodat hij nu opnieuw in de ring kan stappen. Wanneer hij er deze keer in slaagt om te winnen, kan hij een nieuwe boot kopen en voorgoed van zijn onverslaanbare tegenstander afkomen.

ATTACKS

Straight Knuckle	P
Low Knuckle	P
Upper Kick	K
Vertical Kick	■
Side Kick	K
Stomping	↘K (vs. fallen opponent)
Flying Body Press	P (vs. fallen opponent)
Raiden Drop	↑P (vs. fallen opponent)
Killing Bites	↑K (rising into big jump)
Heel Stamp	↑K (before landing, big jump)
Smash Upper	P
Double Upper	PP
Vertical Upper	↘P
Elbow Butt	P
Dash Elbow	■
Elbow Upper	PP
Elbow Stamp	■
Toe Kick	K

ATTACKEN

Gerader Knöchel	S
Tiefer Knöchel	S
Aufwärtstritt	T
Vertikaler Tritt	T
Seitentritt	T
Stampfer	↘T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Fliegende Körperpresse	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Raiden-Fall	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Killerbisse	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersenstempel	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Schmetter-Aufwärtshaken	S
Doppelter Aufwärtshaken	SS
Vertikaler Aufwärtshaken	↘S
Ellbogenstoß	S
Schleuder-Ellbogen	S
Ellbogen-Aufwärtshaken	SS
Ellbogenstempel	S
Zehentritt	T

ATTAQUES

Coup américain direct	P
Coup américain bas	P
Kick haut	K
Kick vertical	K
Kick de côté	K
Pilonnage	↘K (contre un adversaire à terre)
Presse volante	P (contre un adversaire à terre)
Chute soudaine	↑P (contre un adversaire à terre)
Morsure fatale	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Talon pilonnant	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Upper écraseur	P
Upper double	PP
Upper vertical	↘P
Coup de coude	P
Coude fulgurant	P
Upper du coude	PP
Coude pilonnant	P
Kick de l'orteil	K

ATAQUES

Nudillo directo	P
Nudillo bajo	↘P
Patada elevada	K
Patada vertical	↑K
Patada lateral	→K
Pisotón	↘K (contra un contrario caído)
Prensa de cuerpo volando	↑P (contra un contrario caído)
Caída de asalto	↑P (contra un contrario caído)
Latidos criminales	↑K (al elevarte en salto grande)
Patada con talón	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Golpe de gancho	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Gancho vertical	↘P
Codazo	↑P
Codazo repentino	[illegible]P
Codazo superior	[illegible]PP
Apasionamiento con el codo	[illegible]
Puntapié	K

ATTACCHI

Pugno diritto con le nocche	P
Pugno basso con le nocche	↓P
Calcio più elevato	K
Calcio verticale	↑K
Calcio laterale	→K
Pestata	↘K (contro l'avversario a terra)
Pressione del corpo in volo	P (contro l'avversario a terra)
Caduta con assalto	↑P (contro l'avversario a terra)
Morsi mortali	↑K (alzandosi con un grande salto)
Pestata con il tallone	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Montante con schiacciata	→P
Montante doppio	PP
Montante verticale	↘P
Gomitata	→P
Gomitata focosa	→P
Montante con gomitata	↑PP
Pestata con gomitata	→P
Calcio con punta di piede	→K

ATTACKER

Raka knogar	K
Låga knogar	→K
Uppåtspark	S
Lodrät spark	S
Sidospark	→S
Stämpling	↘S (mot liggande motståndare)
Flygande mangel	→K (mot liggande motståndare)
Raiden-fall	↑K (mot liggande motståndare)
Mörderbett	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Hälstamp	↑S (före landningen, jättehopp)
Krossaruppercut	K
Dubbel uppercut	→KK
Lodrät uppercut	↘K
Armbågstackling	↑K
Framrusande armbåge	[illegible]K
Armbågsuppercut	[illegible]KK
Armbågsstämpling	[illegible]K
Tåspark	→S

AANVALLEN

Rechte knokkelslag	P
Lage knokkelslag	↓P
Uppercut-schop	K
Verticale schop	↑K
Zijdelingse schop	→K
Stamp	↘K (op gevallen tegenstander)
Vliegende schaama drukbewerking	→P (op gevallen tegenstander)
Aanvallende-valbeweging	↑P (op gevallen tegenstander)
Dodende grepen	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielstamp	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Slag-uppercut	→P
Dubbele uppercut	→PP
Verticale uppercut	↘P
Ellebooqstoot	→P
Stormende ellebooq	→→P
Ellebooq-uppercut	→→PP
Ellebooq-stamp	→→P
Teenschop	→K

Toe Kick Hammer	KP
Knee Attack	K
[illegible]	KK
Knuckle Kick	PK
[illegible]	PP
One-two Upper	PPP
Power Slam	P (P+G)
Splash Mountain	P+K
Toe Kick Splash	P+K+G
[illegible]	P+K+G
Spinning Up Kick	KKK
Spinning Low Kick	KKK
Roll backward, middle kick	KKK
Roll backward, low kick	KKK
Step Kick	K (simul. w/small jump)
Hip Attack	P+K+G

Zehentrittharmmer	TS
Knie-Attacke	T
Kenka-Tritt	TT
Knöcheltritt	ST
Doppeltritt	SS
Eins-Zwei-Aufwärtshaken	SSS
Kraftknall	S (S+D)
Spritzberg	S+T
Zehentritt-Spritzer	S+T+D
Kraftbombe	S+T+D
Rotierender Hochtritt	TTT
Rotierender Tieftritt	TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	TTT
Stufentritt	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
Hüftattacke	S+T+D

Kick marteau de l'orteil	KP
Attaque du genou	K
Kick kenka	KK
Kick américain	PK
Kick double	[illegible]
Upper un-deux	[illegible]
Power Slam	P (P+G)
Splash Mountain	P+K
Kick de l'orteil splash	P+K+G
Super-bombe	P+K+G
Kick haut tournoyant	KKK
Kick bas tournoyant	KKK
Roulé-boulé arrière, kick moyen	KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas	KKK
Kick marché	K (en même temps qu'un petit saut)
Attaque de la hanche	P+K+G

Martillo de puntapié	KP
Ataque con la rodilla	K
Patada Kenka	KK
Patada con el nudillo	PK
Patada doble	PP
Gancho uno-dos	PPP
Golpe potente	P (P+G)
Montaña rociada	P+K
Rocío de puntapié	P+K+G
Bomba potente	P+K+G
Patada giratoria elevada	KKK..
Patada giratoria baja	KKK.
Rodar hacia atrás, patada al medio	KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	KKK
Patada de pisotón	K (almult. con salto pequeño)
Ataque al trasero	P+K+G

Martello e calcio con punta di piede	KP
Attacco con il ginocchio	K
Calcio Kenka	KK
Calcio a pugno con le nocche	PK
Calcio doppio	PP
Uno-due montante	PPP
Colpo violento potente	P (P+G)
Montagna di spruzzi	P+K
Spruzzo e calcio con punta di piede	P+K+G
Bomba potente	P+K+G
Calcio con rotazione in alto	KKK..
Calcio con rotazione in basso	KKK..
Rotazione all'indietro, calcio medio	KKK
Rotazione all'indietro, calcio basso	KKK
Calcio con passo	K (finta con piccolo salto)
Attacco di fianchi	P+K+G

Tåsparkshammare	SK
Knåattack	S
Kenka-spark	SS
Knogspark	
Dubbelspark	KK
Ett, två uppercut	
Supersmäll	K (K + G)
Pliskande berg	K+S
Tåsparkspiask	K+S+G
Megabomb	K+S+G
Snurrande uppåtspark	SSS.
Snurrande låg spark	SSS.
Bakåtgående rullning mellanhög spark	
Bakåtgående rullning låg spark	
Stegspark	S (samtidigt med lätt hopp)
Höftattack	K+S+G

Teenschop-hamergreep	KP
Knie-aanval	K
Kenka-schop	KK
Knokkelschop	PK
Dubbele schop	PP
Eén-twee uppercut	PPP
Krachtslag	P (P + G)
Plonzende berg	P+K
Teenschop-plons	P + K + G
Krachtbom	P + K + G
Draaiende hoge schop	KKK...
Draaiende lage schop	KKK
Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop	KKK
Rolbeweging naar achteren, lage schop	KKK
Stapschop	K (gelijktijdig met kleine sprong)
Heupaanval	P + K + G

KAGE

NAME Kage-maru
COUNTRY Japan
BIRTHDAY 6/6/1971
SEX Male
JOB Ninja
BLOOD TYPE AB
HOBBY Mah-jongg

Not much can be said about Kage's background; only that he is searching for the mysterious organization that murdered his father and kidnapped his mother. His search led him to the first tournament, which he entered in order to find clues. Though he made an impressive showing as a fighter, he couldn't bring the syndicate to light ... but he did receive word that his mother might still be alive. He has stepped into the arena again in the hope that once declared champion, he will be able to find out more.

KAGE

NAME Kage-maru
LAND Japan
GEBURTSDATUM 6/6/71
GESCHLECHT männlich
BERUF Ninja
BLUTGRUPPE AB
HOBBY Mah-jongg

Über Kages Herkunft ist nicht viel bekannt ... man weiß nur, daß er auf der Suche nach der mysteriösen Organisation ist, die seinen Vater umgebracht und seine Mutter gekidnappt hat. Seine Suche führte ihn zum ersten Turnier, an dem er teilnahm, um Anhaltspunkte zu finden. Als Kämpfer lieferte er eine beeindruckende Demonstration seines Könnens, war aber nicht in der Lage, das Syndikat aufzudecken ... es gelangte ihm jedoch zu Ohren, daß seine Mutter noch am Leben sein könnte. Nun betritt er die Arena wieder in der Hoffnung, daß er als Champion eher in der Lage sein wird, Näheres herauszufinden.

KAGE

NOM Kage-maru
PAYS Japon
NE LE 6/6/1971
SEXE Masculin
TRAVAIL Ninja
GROUPE SANGU N AB
PASSION Mah-jong

On sait peu de choses sur Kage sauf qu'il est sur les traces de l'organisation mystérieuse qui a assassiné son père et kidnappé sa mère. Sa recherche l'a conduit au premier tournoi auquel il a participé afin d'essayer de recueillir des indices sur le Syndicat. Ses techniques de combat ont fait sensation ... mais ... n'est pas parvenu à démasquer le Syndicat. Néanmoins, il a appris que sa mère était peut-être encore vivante. Cette année, il est revenu dans l'espoir que le titre de champion qu'il espère remporter lui ouvrira de nouvelles portes.

KAGE

NOMBRE: Kage-maru
PAIS: Japón
CUMPLEAÑOS: 6/6/1971
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Ninja
TIPO DE SANGRE: AB
AFICIÓN: Mah-jongg

No hay mucho que pueda decirse sobre los antecedentes de Kage, únicamente que está buscando a la misteriosa banda de malhechores que asesinó a su padre y secuestró a su madre. Su búsqueda lo llevó al primer torneo al cual entró en busca de pistas. A pesar de que hizo una aparición impresionante como luchador, no pudo dar con la banda de malhechores pero recibió palabra de que su madre podía estar aún con vida. Ha vuelto a salir al ruedo con la esperanza de que una vez sea declarado campeón, pueda encontrar alguna otra pista.

KAGE

NOME: Kage-maru
NAZIONE: Giappone
DATA DI NASCITA: 6/6/1971
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Ninja
GRUPPO SANGUIGNO: AB
HOBBY: Mah-jongg

Non si può dire molto sui precedenti di Kage, ma solo che sta cercando la misteriosa organizzazione che ha ucciso suo padre e ha rapito sua madre. La sua ricerca lo ha portato al primo torneo, a cui si è iscritto per trovare gli indizi. Benché abbia fatto un'esibizione impressionante come lottatore, egli non ha potuto scoprire il racket, ma ha ricevuto informazioni che sua madre potrebbe essere ancora viva. È di nuovo entrato nell'arena con la speranza che dopo essere stato dichiarato campione sarà in grado di scoprire di più.

KAGE

NAMN: Kage-maru
LAND: Japan
FÖDELSEDATUM: 6 juni 1971
KÖN: Man
YRKE: Ninja
BLODGRUPP: AB
HOBBY: Mahjong

Det finns inte mycket att säga om Kages bakgrund, annat än att han är på jakt efter den mystiska organisation som mördade hans far och kidnappade hans mor. Sökandet ledde honom till den första turneringen, som han gick med i för att hitta fler ledtrådar. Hans prestation som slagskämpe var mycket imponerande, men tyvärr lyckades han inte med att dra fram det skumma syndikatet i dagsljuset. Han fick dock reda på att hans mor kanske fortfarande var i livet. Nu kliver han in på arenan igen, hopp om att när han väl blivit utnämnd till mästare ska han få veta mer.

KAGE

NAAM: Kagemaru
LAND: Japan
GEBOORTEDATUM: 6 juni 1971
GESLACHT: man
BEROEP: ninja
BLOEDGROEP: AB
HOBBY: mahjong

Over de achtergrond van Kage is niet veel meer bekend dan dat hij op zoek is naar de geheimzinnige organisatie die zijn vader heeft vermoord en zijn moeder ontvoerd. Door deze zoektocht kwam hij op het eerste toernooi terecht waaraan hij deelnam om aanknopingspunten te vinden. Als vechter maakte hij op het toernooi grote indruk, maar hij slaagde er niet in om het syndicaat te ontmaskeren. Desondanks kreeg hij te horen dat zijn moeder wellicht nog in leven zou zijn. Opnieuw is hij de arena binnengestapt, in de hoop dat hij meer te weten zal komen wanneer hij eenmaal tot kampioen is uitgeroepen.

ATTACKS

Danken	P
Juzuridan	P
Tsukikaeshi Ken	K
Surigeri	K
Nakageri	K
Kakato Otoshi	P (vs. fallen opponent)
Asuka	P (vs. fallen opponent)
Hishou Geri	↑K (rising into big jump)
Tobikakato Geri	↑K (before landing, big jump)
Hiji Uchi	P
Senpuu Geri	K
Ryuuei Kyaku	K
Hagaryuu	K+G
Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Tsumuji Geri	K+G
Hagasane	PK
[illegible]	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan Fuujinkyaku	PPP K

ATTACKEN

Danken	S
Juzundan	S
Tsukikaeshi Keri	T
Surigeri	T
Nakageri	T
Kakato Otoshi	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
[illegible]	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hishou Geri	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteiger)
Tobikakato Geri	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Hiji Uchi	S
Senpuu Geri	T
Ryuuei Kyaku	T
Hagaryuu	T+D
Rairyuu Hishoukyaku	S+T+D
Tsumuji Geri	T+D
Hagasane	ST
Resshou	SS
Resshou Kyaku	SST
Sandangeki	SSS
Sandan Urageri	SSST
Sandan Fuujinkyaku	SSS T

ATTAQUES

[illegible]	P
Juzuridan	P
Tsukikaeshi Keri	K
Surigeri	K
Nakageri	K
Kakato Otoshi	P (contre un adversaire à terre)
Asuka	P (contre un adversaire à terre)
Hishou Geri	↑K (contre un adversaire à terre)
Tobikakato Geri	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Hiji Uchi	P
Senpuu Geri	K
Ryuuei Kyaku	K
Hagaryuu	K+G
Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Tsumuji Geri	K+G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan Fuujinkyaku	PPP K

ATAQUES	
Danken	P
Juzuridan	↓P
Tsukikaeshi Keri	K
Surigeri	↓K
Nakageri	↘K
Kakato Otoshi	↘P (contra un contrario caído)
Asuka	↑P (contra un contrario caído)
Hishou Geri	↑K (al elevarte en salto grande)
Tobikakato Geri	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Hiji Uchi	↑P
Senpuu Geri	←K
Ryuuei Kyaku	→→K
Hagaryuu	←→K+G
Rairyuu Hishoukyaku	→→P+K+G
Tsumuji Geri	↓K+G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan Fuujinkyaku	PPP←K

ATAQUES	
[illegible]	P
Juzuridan	↓P
Tsukikaeshi Keri	K
Surigeri	↓K
Nakageri	↘K
Kakato Otoshi	↘P (contro l'avversario a terra)
Asuka	↑P (contro l'avversario a terra)
Hishou Geri	↑K (alzandosi con un grande salto)
Tobikakato Geri	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Hiji Uchi	→P
Senpuu Geri	←K
Ryuuei Kyaku	→→K
Hagaryuu	←→K+G
Rairyuu Hishoukyaku	→→P+K+G
Tsumuji Geri	↓K+G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan Fuujinkyaku	PPP←K

ATTACKER	
Danken	K
Juzuridan	↓K
Tsukikaeshi Keri	S
Surigeri	↓S
Nakageri	↘S
[illegible]	↘K (mot liggande motståndare)
Asuka	↑K (mot liggande motståndare)
Hishou Geri	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Tobikakato Geri	↑S (före landningen, jättehopp)
Hiji Uchi	→K
Senpuu Geri	←S
Ryuuei Kyaku	→→S
Hagaryuu	→→S+G
Rairyuu Hishoukyaku	→→K+S+G
Tsumuji Geri	↓S+G
Hagasane	KS
Resshou	KK
Resshou Kyaku	KKS
Sandangeki	KKK
Sandan Urageri	KKKS
Sandan Fuujinkyaku	KKK←S

AANVALLEN	
Dan-ken	P
Juzun-dan	↓P
Tsukikaeshi-keri	K
Surigeri	↓K
Nakageri	↘K
Kakato-otoshi	↘P (op gevallen tegenstander)
Asuka	↑P (op gevallen tegenstander)
Hishou-geri	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Tobikakato-geri	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Hiji-uchi	→P
Senpuu-geri	←K
Ryuuei-kyaku	→→K
Hagaryuu	→→K + G
Rairyuu-hishoukyaku	→→P + K + G
Tsumuji-geri	↓K + G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou-kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan-urageri	PPPK
Sandan-fuujinkyaku	PPP←K

Zenten	
Kouten	
Kaiten Jizurikyaku	K
Kouten Jizurikyaku	K
Taitou	P+G
Koenraku	P
Tatsumaki Geri	KKK
Tatsumaki Surigeri	KKK..
Roll backward, middle kick	KKK
Roll backward, low kick	KKK
Zenten, Zenten	P
Kouten, Zenten	P
Zenten, Kouten Jizurikyaku	P
Zenten, Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Kouten, Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Tsukikakato Geri	K (simul. w/small jump)
Suisha Geri	K+G

Zenten	
Kouten	
Kaiten Jizurikyaku	T
Kouten Jizurikyaku	T
Taitou	S+D
Koenraku	S
Tatsumaki Geri	TTT
Tatsumaki Surigeri	TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	TTT
Zenten, Zenten	S
Kouten, Zenten	S
Zenten, Kouten Jizurikyaku	S
Zenten, Rairyuu Hishoukyaku	S+T+D
Kouten, Rairyuu Hishoukyaku	S+T+D
Tsukikakato Geri	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
Suisha Geri	T+D

Zenten	
Kouten	
Kaiten Jizurikyaku	K
Kouten Jizurikyaku	K
Taitou	P+G
Koenraku	P
Tatsumaki Geri	KKK...
Tatsumaki Surigeri	KKK
Roll backward, middle kick	KKK
Roll backward, low kick	KKK
Zenten, Zenten	P
Kouten, Zenten	P
Zenten, Kouten, Jizurikyaku	P
Zenten, Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Kouten, Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Tsukikakato Geri	K (en même temps qu'un petit saut)
Suisha Geri	K+G

Zenten	
Kouten	
Kaiten Jizurikyaku	K
Kouten Jizurikyaku	K
Taitou	P+G
Koenraku	
Tatsumaki Geri	KKK.
Tatsumaki Surigeri	KKK.
Rodar hacia atrás, patada al medio	KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	KKK
Zenten, Zenten	P
Kouten Zenten	P
Zenten, Kouten, Jizurikyaku	P
Zenten, Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Kouten Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Tsukikakato Geri	K (simult. con salto pequeño)
Suisha Geri	K+G

Zenten	
Kouten	
Kaiten Jizurikyaku	K
Kouten Jizurikyaku	K
Taitou	P+G
Koenraku	P
Tatsumaki Geri	KKK
Tatsumaki Surigeri	KKK.
Rotazione all'indietro, calcio medio	KKK
Rotazione all'indietro, calcio basso	KKK
Zenten, Zenten	P
Kouten, Zenten	P
Zenten, Kouten, Jizurikyaku	P
Zenten, Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Kouten, Rairyuu Hishoukyaku	P+K+G
Tsukikakato Geri	K (finta con piccolo salto)
Suisha Geri	K+G

Zenten	
Kouten	
Kaiten Jizurikyaku	S
Kouten Jizurikyaku	S
Taitou	K+G
Koenraku	K
Tatsumaki Geri	SSS.
Tatsumaki Surigeri	SSS.
Baklängessrullning, mellanhög spark	SSS
Baklängessrullning, låg spark	SSS
Zenten, Zenten	K
Kouten, Zenten	K
Zenten, Kouten, Jizurikyaku	K
Zenten, Rairyuu Hishoukyaku	K+S+G
Kouten, Rairyuu Hishoukyaku	K+S+G
Tsukikakato Geri	S (samtidigt med litet hopp)
Suisha Geri	S+G

Zen-ten	
Kou-ten	
Kaiten-jizurikyaku	K
Kouten-jizurikyaku	K
Taitou	P + G
Koenraku	P
Tatsumaki-geri	KKK.
Tatsumaki-surigeri	KKK.
Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop	KKK
Rolbeweging naar achteren, lage schop	KKK
Zen-ten, zen-ten	P
Kou-ten, zen-ten	P
Zen-ten, kou-ten, jizurikyaku	P
Zen-ten, rairyuu-hishoukyaku	P + K + G
Kou-ten, rairyuu-hishoukyaku	P + K + G
Tsukikakato-geri	K (gelijktijdig met kleine sprong)
Suisha-geri	K + G

SARAH

NAME: Sarah Bryant
COUNTRY: USA
BIRTHDAY: 7/4/1973
SEX: Female
JOB: College student
BLOOD TYPE: AB
HOBBY: Skydiving

Kidnapped, brainwashed and groomed for combat by an underground organization, Sarah Bryant was pitted against her brother in the first tournament. The organization had hoped to eliminate Jacky this way but because they couldn't control Sarah completely she failed to carry out her orders. She has spent the past year being reconditioned under a new set of teachers. By the time she steps into the arena again, she will be the ultimate fighting machine.

SARAH

NAME: Sarah Bryant
LAND: USA
GEBURTSDATUM: 7/4/73
GESCHLECHT: weiblich
BERUF: Hochschulstudentin
BLUTGRUPPE: AB
HOBBY: Fallschirmspringen

Nachdem Sarah Bryant von einer Untergrund-Organisation gekidnappt, einer Gehirnwäsche unterzogen und für den Kampf trainiert worden war, wurde sie im ersten Turnier gegen ihren Bruder aufgestellt. Die Organisation hatte gehofft, Jacky auf diese Weise zu beseitigen, konnte aber Sarah nicht vollkommen unter ihre Kontrolle bringen. Daher führte Sarah ihre Befehle nicht aus. Das ganze letzte Jahr über ist sie unter der Aufsicht eines neuen Lehrerstabs neu aufgebaut worden. Bis es wieder soweit ist, daß sie die Arena betritt, wird man sie zur absoluten Kampfmaschine gemacht haben.

SARAH

NOM: Sarah Bryant
PAYS: États-Unis
NEE LE: 4/7/1973
SEXE: Féminin
TRAVAIL: Étudiante
GROUPE SANGUIN: AB
PASSION: Parachutisme en chute libre

Kidnappée, soumise à un lavage de cerveau et entraînée pour la lutte par une organisation clandestine, Sarah Bryant a dû combattre contre son frère lors du premier tournoi. Le Syndicat espérait ainsi éliminer Jacky, mais Sarah n'était pas encore tout à fait prête pour sa mission. Elle a passé l'année à être reprogrammée par de nouveaux instructeurs. Lorsqu'elle mettra le pied dans l'arène, elle sera une véritable machine à combattre.

SARAH

NOMBRE: Sarah Bryant
PAIS: EE.UU
CUMPLEAÑOS: 4/7/1973
SEXO: Femenino
OCUPACIÓN: Estudiante
TIPO DE SANGRE: AB
AFICIÓN: Caida libre

Secuestrada, lavado el cerebro y adiestrada para el combate por una banda clandestina, Sarah Bryant fue enfrentada contra su hermano en el primer torneo. La banda de malhechores tenía esperanzas de eliminar a Jacky de esta manera, pero debido a que no pudieron controlarla completamente, no llegó a cumplir las órdenes. Durante el pasado año, un grupo de nuevos profesores la ha estado reacondicionando. Para cuando vuelva a saltar al ruedo, será la máquina de luchar más perfecta

SARAH

NOME: Sarah Bryant
NAZIONE: Stati Uniti
DATA DI NASCITA: 4/7/1973
SESSO: Femmina
OCCUPAZIONE: Studentessa universitaria
GRUPPO SANGUIGNO: AB
HOBBY: Lancio con il paracadute ad apertura ritardata

Sarah Bryant è stata rapita, ha subito il lavaggio del cervello ed è stata addestrata per la lotta da un'organizzazione clandestina, nel primo torneo l'hanno fatta misurare contro suo fratello. L'organizzazione aveva sperato di eliminare Jacky in questo modo, ma siccome non poterono controllarla completamente, Sarah non riuscì ad eseguire i suoi ordini. Ha trascorso lo scorso anno per essere rimessa in forma da un nuovo gruppo di maestri. Nel momento in cui entra di nuovo nell'arena, sarà la migliore macchina da combattimento

SARAH

NAMN: Sarah Bryant
LAND: USA
FÖDELSEDATUM: 4 juli 1973
KÖN: Kvinna
YRKE: Student
BLODGRUPP: AB
HOBBY: Fallskärmshoppning

Sarah Bryant blev kidnappad hjärntvättad och specialtränad av en underjordisk organisation och slås idag mot sin bror i den första turneringen. Organisationen hade hoppats kunna göra slut på Jacky på det sättet men de hade inte fullständig kontroll över Sarah, så hon följde inte sina order till punkt och pricka. Därför har hon tillbringat det senaste året med att bli omskolad av en ny grupp tränare. När det blir dags för henne att kliva in på arenan igen kommer hon att vara en fullständig stridsmaskin.

SARAH

NAAM: Sarah Bryant
LAND: V.S.
GEBOORTEDATUM: 4 juli 1973
GESLACHT: vrouw
BEROEP: studente
BLOEDGROEP: AB
HOBBY: vrije val parachutespringen

Nadat Sarah Bryant door een ondergrondse organisatie was ontvoerd, gehersenspoeld en klaargestoomd voor het gevecht, werd ze op het eerste toernooi ingezet om tegen haar broer te vechten. Op die manier wilde de organisatie Jacky uit de weg ruimen. Omdat ze Sarah echter niet volledig onder controle konden krijgen, mislukte dit plan. Het afgelopen jaar is ze door een team van nieuwe leermeesters getraind. Wanneer ze opnieuw de arena binnenstapt, zal ze een echte gevechtsmachine zijn.

ATTACKS

Straight Lead	■
Squat Straight	↓P
Vertical Hook Kick	K
Low Kick	↓■
Middle Kick	← K
Soccerball Kick	→K (vs. fallen opponent)
Jumping Knee Stamp	↑P (vs. fallen opponent)
High Jump Knee Stamp	↑↑P (vs. fallen opponent)
Jump Kick	↑↑K (rising into big jump)
Heel Kick	↑↑K (before landing, big jump)
Rising Elbow	↑P
Double Joint Butt	PK
Somersault Kick	↷K
Jackknife Kick	↗K
Jackknife Kick Side	↷KK
Knee Kick	↗K
Dash Knee	→↗K
Illusion Kick	↘KK

ATTACKEN

Gerade Spitze	S
Hockende Gerade	↓S
Vertikaler Hakentritt	T
Tiefer Tritt	T
Mittelhoher Tritt	T
Fußballtritt	T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Gesprungener Kniestempel	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hochsprung-Kniestempel	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Sprungtritt	↑T(während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersentritt	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Aufwärtsellbogen	↑S
Doppelgelenkstoß	↗ST
Überschlagtritt	↷T
Klappmessertritt	↓T
Klappmessertritt (Seite)	↓TT
Knietritt	←T
Schleuderknie	→↑T
Illusionstritt	↘TT

ATTAQUES

Direct droit	P
Direct accroupi	↓P
Kick crocheté vertical	K
Kick bas	K
Kick moyen	K
Kick ballon de foot	→K (contre un adversaire à terre)
Pilon du genou sautant	→P (contre un adversaire à terre)
Pilon du genou sautant haut	↑↑P (contre un adversaire à terre)
Kick sauté	↑↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Kick du talon	↑↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Coude montant	P
Double coup des jointures	↗PK
Kick périlleux	↷K
Kick canif	↓K
Kick canif de côté	↓KK
Kick du genou	↗K
Kick fulgurant	↘K
Kick illusion	↘KK

ATAQUE

Ataque directo	P
Agazapamiento	↓P
[illegible]	
Patada con gancho vertical	K
Patada baja	K
Patada al medio	K
Patada de fútbol	K (contra un contrario caído)
[illegible] de rodilla	P (contra un contrario caído)
[illegible] de rodilla alto	↑P (contra un contrario caído)
Patada con salto	↑K (al elevarte en salto grande)
Patada con talón	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Codazo elevado	P
Cabezazo de articulación doble	PK
Patada con salto mortal	K
Patada de puñal	K
Patada lateral de puñal	KK
Patada con la rodilla	↓K
Rodillazo	K
Patada de ilusión	↓KK

ATTACCHI

Colpo diretto	P
Colpo accovacciato	↓P
Calcio a gancio verticale	K
[illegible]	↓K
Calcio medio	↓K
Calcio pallone da calcio	↓K (contro l'avversario a terra)
[illegible] ginocchiata	↓P (contro l'avversario a terra)
[illegible]	
Pestata e ginocchiata	↑P (contro l'avversario a terra)
[illegible]	
Calcio con salto	↑K (alzandosi con un grande salto)
Calcio con tallone	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Gomitata in elevazione	↗P
Colpo doppio con giuntura	↘PK
Calcio con salto	↗K
[illegible]	
Calcio a coltello a serramanico	K
Calcio laterale a coltello a serramanico	↓KK
Calcio con ginocchiata	↘K
Ginocchiata focosa	↑K
Calcio illusione	↘KK

ATTACKER

Rakt bly	K
Rakt slag på huk	↓K
Lodrät krokspark	S
Låg spark	S
Mellanhög spark	↓S
Fotbollsspark	↓S (mot liggande motståndare)
Hopp m. knåstämpling	K (mot liggande motståndare)
Högt hopp m. knåstämpling	↑K (mot liggande motståndare)
Hoppspark	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Hälspark	↑S (före landningen, jättehopp)
Stigande armbåge	↗K
[illegible]	KS
Saltomortalespark	S
Fällknivsspark	S
Fällknivssidspark	SS
Knäspark	S
Framrusande knä	↗S
Skenspark	SS

AANVALLEN

Rechtopstaand	
[illegible]	
Neerhurken en aanvallen	↓P
Verticale haakse schop	K
Lage schop	K
Middelhoge schop	↓K
Voetbalschop	K (op gevallen tegenstander)
Springende kniestamp	↑P (op gevallen tegenstander)
Hoge sprong-kniestamp	↑P (op gevallen tegenstander)
Knieschop	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielschop	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Rijzende elleboog	↑P
Dubbele verbindingsstoot	↘PK
Saltoschop	↗
Knipmes-schop	
Zijdelingse knipmes-schop	KK
Knieschop	↓K
Vooruitstormende knie	↘K
Illusieschop	↘KK

Mirage Kick	↘KKK
Leg Slicer	↘K+G
Side Hook Kick	↘K+G
Punch High Kick	PK
Punch Side Kick	P↘K
Jab Straight	PP
Double Punch Snap kick	PPK
Flash Piston Punch	PPP
Combo Rising Knee	[redacted]
Combo Somersault	PPP↑ (or ↑)K
Front Suplex	P+G
Neckbreaker Drop	↓ ↓P
Vertical Spin Kick	KKK
Low Spin Kick	KKK
Roll backward, middle kick	← KKK
Roll backward, low kick	← KKK
Step Hook Kick	K (simul w/ small jump)
High Kick Straight	PK

Fata Morgana-Tritt	↙TTT
Beinschlitzer	↙T+D
[redacted]	↘T+D
Faustschlag & hoher Tritt	ST
Faustschlag & Seitentritt	S↘T
Jab & Gerade	SS
Doppelfaustschlag & Schnapptritt	SST
Blitzkolben-Faustschlag	SSS
Aufwärtsknie-Kombination	SSST
Überschlag-Kombination	SSS (oder ↗)T
Front-Suplex	S+D
[redacted]	↓ ↓S
Vertikaler Drehtritt	TTT
Tiefer Drehtritt	↘TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	←TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	↓TTT
[redacted]	↑T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
Hoher Tritt & Gerade	ST

Kick mirage	↙KKK
Jambe tranchante	↘K+G
Kick crocheté de côté	↙K+G
Kick haut avec punch	PK
Kick de côté avec punch	P↘K
Jab direct	[redacted]
Kick rapide avec double punch	PPK
Punch du piston éclair	PPP
Genou montant combiné	PPPK
Saut périlleux combiné	PPP↑ (ou ↖)K
Suplex avant	P+G
Chute brise-cou	↓ ↓P
Kick tournoyant vertical	KKK
Kick tournoyant bas	↘KKK
Roulé-boulé arrière, kick moyen	←KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas	↓KKK
Kick crocheté marché	↑K (en même temps qu'un petit saut)
Direct avec kick haut	PK

Patada Mirage	KKK
Rebanapiernas	K+G
Patada con gancho lateral	K+G
Patada con puñetazo alto	PK
Patada lateral con puñetazo	P K
Gancho directo	PP
Sopapo doble con patada	PPK
Puñetazo de pistonazo	PPP
Combinación de rodillazo elevado	PPPK
Combinación de [illegible]	PPP (o)K
Súplex frontal	P+G
Caída rompecuellos	P
Patada con giro vertical	KKK.
Patada con giro bajo	KKK..
Rodar hacia atrás, patada al medio	KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	KKK
Patada con gancho de paso	K (almult con salto pequeño)
Directo con patada alta	PK

Calcio miraggio	KKK
Tagliagambe	K+G
Calcio a gancio laterale	K+G
Calcio alto con pugno	PK
Calcio laterale con pugno	P K
Diritto con sinistro	PP
Calcio improvviso con doppio pugno	PPK
Pugno pistone istantaneo	PPP
Ginocchiata in elevazione combinata	PPPK
Salto mortale combinato	PPP (o)K
Suplex frontale	P+G
Caduta rompicollo	P
Calcio a rotazione verticale	KKK
Calcio a rotazione [illegible]	KKK
Rotazione all'indietro, calcio medio	KKK
Rotazione all'indietro, calcio basso	KKK
Calcio a gancio con passo	K (finta con piccolo salto)
Diritto con calcio alto	PK

Hägringsspark	SSS
Benskärare	S+G
Sidkrokspark	S+G
Slag & hög spark	KS
Slag & sidspark	K S
Jabb & rakt slag	KK
Dubbelt slag & snärtspark	KKS
Blixtrande pistongslag	KKK
Kombination m allgande knä	KKKS
Saltomortal-kombination	KKK (eller)S
Suplex framifrån	K+G
Halsbrytarkast	K
Lodrät snurrspark	SSS.
Låg snurrspark	SSS
Baklängesrullning, mellanhög spark	SSS
Baklängesrullning, låg spark	[illegible]
Stegkrokspark	S (samtidigt med litet hopp)
Hög spark & rakt slag	KS

Mirageschop	KKK
Beensnijder	K + G
Zijdelingse hoekschop	K + G
Vuistslag en hoge schop	PK
Vuistslag en zijdelingse schop	P K
Recht vooruit aanvallen	PP
Dubbele vuistslag en klapschop	PPK
Flitsende zuigerslag	PPP
Rijzende kniecombinatie	PPPK
Saltocombinatie	PPP (of)K
Voorwaartse supplex	P + G
Nekbreker-worp	P
Verticale draaischop	KKK
Lage draaischop	KKK..
Rolbeweging naar achteren middelhoge schop	KKK
Rolbeweging naar achteren lage schop	KKK
Staphoekschop	K (gelijktijdig met kleine sprong)
Hoge rechte schop	PK

JACKY

NAME Jacky Bryant
COUNTRY USA
BIRTHDAY 8/28/1970
SEX Male
JOB Indy car driver
BLOOD TYPE A
HOBBY Training

One fateful day, hotshot race driver and Jeet Kune Do master Jacky Bryant was separated from his sister, Sarah when she was kidnapped by an underground syndicate. After years of searching, he learned that Sarah was being trained for combat and was considered tops in the art of Jeet Kune Do. When the first World Fighting Tournament was announced Jacky took the challenge in the hope of finding and rescuing Sarah from the syndicate. But once a winner was declared, Sarah vanished. Jacky spent the next year training for the ensuing bout he knew would come. This time he plans to win the championship and take Sarah back for sure.

JACKY

NAME Jacky Bryant
LAND USA
GEBURTSDATUM 8/28/70
GESCHLECHT männlich
BERUF Indy Car-Rennfahrer
BLUTGRUPPE A
HOBBY Training

Eines verhängnisvollen Tages wurde der Spitzenrennfahrer und Jeet Kune Do-Meister Jacky Bryant von seiner Schwester Sarah getrennt, als sie von einem Untergrund-Syndikat gekidnappt wurde. Nach jahrelanger Suche erfuhr er, daß Sarah im Kampf ausgebildet worden war und als Meisterin der Kunst des Jeet Kune Do angesehen wurde. Als das erste Weltkampfturnier angekündigt wurde, nahm Jacky die Herausforderung an in der Hoffnung, Sarah zu finden und aus den Händen des Syndikats zu retten. Aber nachdem man den Gewinner ausgerufen hatte, war Sarah verschwunden. Jacky war aber davon überzeugt, daß es zu einem erneuten Kampf kommen würde, und bereitete sich durch hartes Training das ganze Jahr über darauf vor. Dieses Mal hat er vor, den Meistertitel zu gewinnen und Sarah ganz sicher mitzunehmen.

JACKY

NOM Jacky Bryant
PAYS États-Unis
NE LE 28/8/1970
SEXE Masculin
TRAVAIL Coureur automobile
GROUPE SANGU N A
PASSION Entraînement

Un jour funeste, Jacky Bryant, coureur automobile et maître du Jeet Kune Do, a été séparé de sa sœur Sarah, enlevée par une organisation clandestine. Après de longues recherches, il a appris que sa sœur avait été entraînée pour le combat et était devenue l'une des meilleures lutteuses de Jeet Kune Do. Lorsqu'on a annoncé le premier World Fighting Tournament, l'année dernière, il a pensé qu'en y participant, il pourrait arracher Sarah des griffes du Syndicat. Mais, à la fin du combat, Sarah a disparu. Jacky a passé toute l'année à s'entraîner pour le prochain tournoi. Cette fois-ci, non seulement il sera vainqueur, mais il délivrera Sarah.

JACKY

NOMBRE: Jacky Bryant
PAIS: EE.UU.
CUMPLEAÑOS: 28/8/1970
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Piloto de coches Indy
TIPO DE SANGRE: A
AFICIÓN: Entrenamiento

Un desafortunado día, el personaje piloto de carreras y maestro de Jeet Kune Do, Jacky Bryant, fue separado de su hermana Sarah al ser ésta secuestrada por una banda clandestina. Después de muchos años de buscarla se enteró de que Sarah estaba siendo entrenada para combatir y que estaba considerada como uno de los mejores personajes en el arte Jeet Kune Do. Cuando fue anunciado el primer Torneo Mundial de Lucha Libre, Jacky aceptó el reto con la esperanza de rescatar a Sarah de la banda de malhechores. Pero cuando fue declarado un vencedor, Sarah desapareció sin dejar rastro. Jacky pasó el siguiente año entrenándose para el subsiguiente encuentro que sabía que iba a llegar. Esta vez piensa ganar el campeonato y, con seguridad, regresar con Sarah.

JACKY

NOME: Jacky Bryant
NAZIONE: Stati Uniti
DATA DI NASCITA: 28/8/1970
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Pilota di Formula Indy
GRUPPO SANGUIGNO: A
HOBBY: Allenamento

Un fatidico giorno, l'esperto pilota di corse automobilistiche e maestro di Jeet Kune Do, Jacky Bryant fu separato da sua sorella, Sarah, quando fu rapita da un racket clandestino. Dopo anni di ricerca, venne a conoscenza che Sarah era stata addestrata per il combattimento ed era considerata la migliore nell'arte di Jeet Kune Do. Quando fu annunciato il primo Torneo Mondiale di lotta, Jacky accettò la sfida nella speranza di trovare e salvare Sarah dal racket. Ma dopo che un vincitore fu stato dichiarato, Sarah si dileguò. Jacky trascorse l'anno seguente allenandosi per la gara successiva di cui era al corrente. Questa volta ha intenzione di vincere il campionato e di riportare indietro Sarah in sicuro.

JACKY

NAMN: Jacky Bryant
LAND: USA
FÖDELSEDATUM: 28 augusti 1970
KÖN: Man
YRKE: Indy-racerförare
BLODGRUPP: A
HOBBY: Träning

En ödesdiger dag blev den lovande racertöraren och Jeet Kune Do-mästaren Jacky Bryant skild från sin syster Sarah, som blev kidnappad av ett underjordiskt gangstersyndikat. Efter flera års letande fick han veta att Sarah undergick sträng träning och ansågs världsbäst på Jeet Kune Do. När det första Världsmästerskapet i Slagsmål utannonserades anlog Jacky utmaningen i hopp om att hitta Sarah och rädda henne ur syndikatets klor. Men när väl mästaren hade korats försvann Sarah igen. Jacky tillbringade det följande året med att träna inför nästa turnering, som han var säker på skulle äga rum. Den här gången tänker han vinna mästerskapet och föra hem Sarah i säkerhet.

JACKY

NAAM: Jacky Bryant
LAND: V.S.
GEBOORTEDATUM: 28 augustus 1970
GESLACHT: man
BEROEP: Indy-autocoureur
BLOEDGROEP: A
HOBBY: trainen

Op een noodlottige dag gebeurde het dat de bekende autocoureur en jeet kune-do-meester Jacky Bryant werd gescheiden van z'n zuster Sarah toen deze door een ondergronds syndicaat werd ontvoerd. Na jarenlang zoeken kwam hij erachter dat Sarah werd opgeleid om te vechten en dat zij inmiddels een vier in de gevechtskunst jeet-kune-do was geworden. Toen werd bekendgemaakt dat het eerste Wereldtoernooi voor Vechters zou worden gehouden, meldde Jacky zich aan, in de hoop dat hij op die manier zijn zuster Sarah zou terugvinden om haar van het syndicaat te redden. Toen de winnaar echter bekend werd gemaakt, was Sarah verdwenen. Het hele daaropvolgende jaar deed Jacky niets anders dan trainen voor het volgende kampioenschap want hij was ervan overtuigd dat dat er zou komen. Deze keer is hij steevast van plan om het kampioenschap te winnen en Sarah terug te krijgen.

ATTACKS

Straight Lead	P
Squat Straight	↓P
Vertical Hook Kick	K
Low Kick	K
[illegible]	[illegible]
Soccerball Kick	K (vs. fallen opponent)
Jumping Knee Stamp	P (vs. fallen opponent)
High Jump Knee Stamp	↑P (vs. fallen opponent)
Jump Kick	↑K (rising into big jump)
Heel Kick	↑K (before landing, big jump)
Spinning Back Knuckle	↓P
Double Spin Knuckle	PP
Spinning Slant Back [illegible]	↓P P
Spinning Low Spin Kick	P K
[illegible]	P
Slant Low Spin Kick	↓P K
Knee Kick	K
Side Hook Kick	K

ATTACKEN

Gerade Spitze	S
Hockende Gerade	S
Vertikaler Hakentritt	T
Tiefer Tritt	T
Mitteihoher Tritt	↓T
[illegible]	T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Gesprungener Kniestempel	S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hochsprung-Kniestempel	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Sprungtritt	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersentritt	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Rotierender Rückwärtsknöchel	S
Doppelter Drehknöchel	SS
Rotierender schräger Rückwärtsknöchel	S S
Rotierender tiefer Drehtritt	S T
Schräger Rückwärtsknöchel	S
Schräger tiefer Drehtritt	S T
Kniestritt	T
Seitlicher Hakentritt	T

ATTAQUES

Direct droit	P
Direct accroupi	↓P
Kick crocheté vertical	K
Kick bas	[illegible]
Kick moyen	K
Kick ballon de foot	K (contre un adversaire à terre)
Piton du genou sautant	P (contre un adversaire à terre)
Piton du genou sautant haut	↑P (contre un adversaire à terre)
[illegible]	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Kick du talon	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Phalange tournoyante arrière	P
Double phalange tournoyante	PP
Phalange tournoyante arrière oblique	P [illegible]
Kick tournoyant bas	P K
Phalange arrière oblique	[illegible]
Kick tournoyant bas oblique	P K
Kick du genou	K
Kick crocheté de côté	K

ATAQUES

Puñetazo directo	P
Agazapamiento	↓P
[illegible]	
Patada con gancho vertical	K
Patada baja	↓K
Patada al medio	→K
Patada de fútbol	→K (contra un contrario caído)
Caída con salto de rodilla	↓P (contra un contrario caído)
Caída con salto de rodilla alto	↑P (contra un contrario caído)
Patada con salto	↑K (al elevarte en salto grande)
Patada con talón	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Nudillo trasero giratorio	←P
Nudillo giratorio doble	↓PP
Nudillo trasero giratorio inclinado	↑P P
Patada baja giratoria girando	↓P K
Nudillo trasero inclinado	↑P
Patada giratoria baja inclinada	↓P→K
Patada con tobillo	↑K
Patada de gancho lateral	↓K

ATTACCHI

Colpo diritto	P
Colpo accovacciato	↓P
Calcio a gancio verticale	K
Calcio basso	↓K
Calcio medio	→K
Calcio pallone da calcio	→K (contro l'avversario a terra)
Pestata e ginocchiata con salto	↑P (contro l'avversario a terra)
Pestata e ginocchiata con salto alto	↑P (contro l'avversario a terra)
Calcio con salto	↑K (alzandosi con un grande salto)
Calcio con tallone	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Pugno con nocche rotante all'indietro	←P
Pugno con nocche a doppia rotazione	↓PP
Pugno con nocche a rotazione di traverso all'indietro	↓P←P
Calcio rotante a rotazione bassa	P K
Pugno con nocche di traverso all'indietro	←P
Calcio a rotazione bassa di traverso	P←K
Calcio con ginocchiata	K
Calcio a gancio laterale	K

ATTACKER

Rakt slag	K
Rakt slag på huk	↓K
Lodrät krokspark	S
Låg spark	↓S
Mellanhög spark	→S
Fotbollsspark	S (mot liggande motståndare)
Hopp m. knästämpling	↑K (mot liggande motståndare)
Högt hopp m. knästämpling	↑K (mot liggande motståndare)
Hoppspark	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Hälspark	↑S (före landningen, jättehopp)
Snurrande bakåtknogar	←K
Dubbla snurrande knogar	←KK
Snurrande vinklade bakåtknogar	K K
Snurrande låg snurrspark	←K S
Vinklade bakåtknogar	↓K
Vinklad låg snurrspark	↓K S
Knäspark	→S
Sidkrokspark	←S

AANVALLEN

Rechtopstaand	P
[illegible]	
Neerhurken en aanvallen	↓P
Verticale haakse schop	K
Lage schop	↓K
Middelhoge schop	→K
Voetbalschop	→K (op gevallen tegenstander)
Springende kniestamp	P (op gevallen tegenstander)
Hoge springende kniestamp	↑P (op gevallen tegenstander)
Springschop	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielschop	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Draaiende achterwaartse knokkelslag	←P
Dubbele draaiknokkelslag	←PP
Draaiende schuine achterwaartse knokkelslag	↓P←P
Draaiende lage draaischop	↓P K
Schuine achterwaartse knokkelslag	↓P
Schuine lage draaischop	↓P→K
Knieschop	→K
Zijdelingse hoekschop	←K

Somersault Kick	^K
Dash Hammer Kick	^ K
Double Spinning Kick	KK
Beat Knuckle	P+K
Punch Side Kick	PK
Punch Low Spin Kick	P K
Jab Straight	PP
Flash Piston Punch	PPP
Combo Elbow	PP P
Combo Elbow Spin Kick	PP PK
Northern Light Bomb	P+G
Neckbreaker Drop	P
Vertical Spin Kick	KKK
Low Spin Kick	KKK
Roll backward Middle Kick	KKK
Roll backward Low Kick	KKK
Punch High Kick	PK
Step Hook Kick	^K (simul. w small jump)

Überschlagtritt	T
Sausender Hammertritt	T
Doppelter Drehtritt	TT
Schlagknöchel	S+T
Faustschlag & Seitentritt	ST
Faustschlag & tiefer Drehtritt	S T
Jab & Gerade	SS
Blitzkolben-Faustschlag	SSS
Ellbogen-Kombination	SS S
Ellbogen-Drehtritt-Kombination	SS ST
Nordlichtbombe	S+D
Genickbrecherfall	S
Vertikaler Drehtritt	TTT
Tiefer Drehtritt	TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	TTT
Faustschlag & hoher Tritt	ST
Stufen-Hakentritt	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)

Kick périlleux	K
Kick marteau rapide	K
Kick tournoyant double	KK
Phalange martelante	P+K
Kick de côté avec punch	PK
Kick tournoyant bas avec punch	P K
Jab direct	PP
Punch du piston éclair	PPP
Coup de coude combiné	PP P
Kick tournoyant avec coup de coude combiné	PP PK
Bombe de l'aurore boréale	P+G
Chute brise-cou	P
Kick tournoyant vertical	KKK
Kick tournoyant bas	KKK
Roulé-boulé arrière, kick moyen	KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas	KKK
Kick haut avec punch	PK
Kick crocheté marché	K (en même temps qu'un petit saut)

Patada con salto mortal	↗K
Patada de martillazo	↓↗K
Patada giratoria doble	KK
Nudillo latiente	P+K
Patada lateral con puñetazo	PK
Patada giratoria baja con puñetazo	P↓K
Gancho directo	PP
Puñetazo de pistonazo	PPP
Combinación de codazo	PP↑P
Patada giratoria con combinación de codazo	PP↑PK
Bomba aurora boreal	P+G
Caída rompecuellos	↓→↑P
Patada con giro vertical	KKK...
Patada con giro bajo	↓KKK...
Rodar hacia atrás, patada al medio	←KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	↙KKK
Patada alta con gancho	→PK
Patada con gancho de paso	↑K (simult. con salto pequeño)

Calcio con salto mortale	↗K
Calcio martello focoso	↓↑K
Calcio rotante doppio	KK
Pugno con nocche e colpo	P+K
Calcio laterale con pugno	PK
Calcio a rotazione bassa con pugno	P↓K
Diritto con sinistro	PP
Pugno pistone istantaneo	PPP
Gomitata combinata	PP↑P
Calcio a rotazione con gomitata combinata	PP↑PK
Bomba della luce settentrionale	P+G
Caduta rompicollo	→↓↘P
Calcio a rotazione verticale	KKK...
Calcio a rotazione bassa	↓KKK...
Rotazione all'indietro, calcio medio	←KKK
Rotazione all'indietro, calcio basso	↙KKK
Calcio alto con pugno	→PK
Calcio a gancio con passo	↑K (finta con piccolo salto)

Saltomortalespark	↗S
Framrusande hammarspark	→↓↘S
Dubbel snurrspark	SS
Krosshnogar	K+S
Slag & sidspark	KS
Slag & låg snurrspark	K↙S
Jabb & rakt slag	KK
Blixtrande pistongslag	KKK
Armbågs-kombination	KK↑K
Armbågs-kombination m. snurrspark	KK↑KS
Norrskensbomb	K+G
Halsbrytarkast	→↓↘K
Lodrät snurrspark	SSS...
Låg snurrspark	↓SSS...
Baklängesrullning, mellanhög spark	←SSS
Baklängesrullning, låg spark	↙SSS
Rakt slag & hög spark	→KS
Stegkrokspark	↑S (samtidigt med litet hopp)

Saltoschop	↗K
Stormende hamerschop	→↓↘K
Dubbele draaischop	KK
Dreunende knokkelslag	P + K
Zijdelingse vuistslagschop	PK
Lage draaivuist-slagschop	P↙K
Recht vooruit aanvallen	PP
Flitsende zuigerslag	PPP
Elleboog-combinatie	PP↑P
Elleboog- en draaischop-combinatie	PP↑PK
Noorderlichtbom	P + G
Nekbreker-worp	→↓↘P
Verticale draaischop	KKK...
Lage draaischop	↓KKK...
Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop	←KKK
Rolbeweging naar achteren, lage schop	↙KKK
Hoge vuistslagschop	→PK
Staphoekschop	↑K (gelijktijdig met kleine sprong)

HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

- Be sure to take an occasional rest during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

USO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

1. ¡No mojarlo!
2. ¡No doblarlo!
3. ¡No darle golpes violentos!
4. ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
5. ¡No dañarlo ni rayarlo!
6. ¡No exponerlo a altas temperaturas!
7. ¡No exponerlo a diluyente, gasolina, etc.!

- Cuando esté húmedo, sécalo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpialo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón
- Después de usarlo, colócalo en su funda.

- Durante un juego prolongado, tómate algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplees repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega Mega Drive.

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla!
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o deformarla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli utenti che dispongono di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

Hantera kassetten försiktigt

1. Undvik att spilla vatten på den!
2. Försök inte böja eller bryta den!
3. Utsätt den inte för våld eller kraftiga slötar!
4. Lägg den inte direkt i solen!
5. Försök inte öppna den eller ta sönder den!
6. Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
7. Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.

- Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

VARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

1. Maak hem niet nat!
2. Buig hem niet!
3. Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
4. Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
5. Beschadig of verbuig hem niet!
6. Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
7. Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de kathodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

©SEGA